WINDOWS: GUÍA PARA PRINCIPIANTES

650 PESETAS

MICRO pcmanía

AÑO II REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES PC Y COMPATIBLES Número 11

SYNDICATE

Tecnología para el crimen

CÓMO LLEGAR AL FINAL DE...

ULTIMA VII: THE BLACK GATE

REPORTAJE

SIERRA ON LINE

Una compañía en la cima

EXPANSIÓN

SOUND BLASTER 16 ASP

PREVIEWS

Así serán

SPACE HULK

DUNE II

F-15 STRIKE EAGLE III

2 DISCOS

6 MEGAS DE INFORMACIÓN

ALTA DENSIDAD

DEMO JUGABLE DE SYNDICATE

CYBERRACE

IMAGEN SINTÉTICA: POV ALCHEMY

COSMOS 3D

pcmanía

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Autoedición
Carmen Santamaría
Oscar López (Ayudante)

Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Redacción
Francisco J. Gutiérrez
Francisco Delgado
Susana Herrero
Oscar Santos
Enrique Ricart
José C. Romero (Traducciones)
Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Eva Hoogh (Alemania)

Colaboradores
Fernando Herrera
Pedro J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Manuel Garrido
Diego Gómez
Juan J. Fernández
Juan A. Pascual
Javier Rodríguez

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira, Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel. 747 33 33

Distribución
Coedis, S.A. Molins de Rei (Barcelona)
Tel. : (93) 680 03 60

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

Solicitado control **O.J.D.**

PCMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-34844-92

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

SUMARIO

AÑO II - Nº 11 SEPTIEMBRE 1993

EN ESTE NÚMERO...

PREVIEW

DUNE II 18
Todas las civilizaciones han guerreado por conseguir aquello que les sitúe en lo más alto del escalafón. La Especia fue lo más preciado en «Dune». El que se haga con este elemento en «Dune II» controlará el Universo.

PRIMER CONTACTO

MANIAC MANSION 2. DAY OF THE TENTACLE 38
¿Cómo es posible que un tentáculo pueda llegar a gobernar el mundo? Pues gracias a LucasArts esta hipótesis se hace realidad. Os lo dijimos hace poco: es la mejor aventura gráfica del momento.

PANTALLA ABIERTA 26

THE 7TH GUEST
Os hemos hablado ya muchas veces del séptimo invitado, pero en esta ocasión queremos que le conozcáis muy de cerca. Seguro que en esta pantalla abierta hacéis muchos amigos.

ALTA DENSIDAD 41

«Syndicate», «CyberRace» y «Cosmos 3D» –un juego diseñado por un lector–, son las demos jugables de este mes. Pero también contaréis con la infografía de «POV» y «Alchemy», un visualizador de pantallas. ¡Aquí hay de todo!

EN PORTADA...

«Syndicate». Nuestra portada os habla de sindicatos del crimen que luchan por dominar el espacio vital. Vosotros seréis uno de ellos y la batalla será a muerte...

4 PRIMERA LÍNEA Permanecer en "primera línea" es algo difícil de lograr. Nosotros lo hemos conseguido y os acercamos las novedades internacional de software y hardware.

6 REPORTAJE Sierra on Line es, hoy en día, toda una institución. En este reportaje os contamos su historia completa.

10 PREVIEW Un primer vistazo a programas tan esperados como «Space Hulk», «F-15 Strike Eagle III» y –nuestro protagonista y portada– «Syndicate».

650 ptas. (Incluido IVA)

INFOGRAFÍA

44

POV

Si queréis realizar espectaculares imágenes sintéticas, contad con el poder infográfico de «POV».

EXPANSIÓN

SOUND BLASTER 16 ASP

Un nuevo mes en el que os presentamos otra tarjeta de sonido para hacer más espectaculares vuestros PCs. En esta ocasión, sonido en 16 bits.

58

GUÍA PARA PRINCIPIANTES

WINDOWS

Para todos aquellos que aún no sepáis el funcionamiento de este espectacular y práctico entorno gráfico, os tenemos preparado un amplio reportaje en el que os contamos cómo sacar partido de sus utilidades y aplicaciones.

54

CÓMO LLEGAR AL FINAL

62

ULTIMA VII: THE BLACK GATE

Para llegar a crear una saga, son necesarios muchos elementos casi esotéricos: inteligencia, magia, paciencia, habilidad y experiencia. En las tierras de Ultima han conseguido reunir todas estas "bolas negras" en su séptima entrega.

Ahora que estamos todos de vuelta de las vacaciones, ya podemos unir nuestras fuerzas para luchar contra los sindicatos enemigos que intentarán arrebatarnos el poder del mundo. Hablamos de «Syndicate», la portada de nuestro número de septiembre, un programa de Electronic Arts que llenará de adicción vuestro otoño informático. Pero no sólo «Syndicate» os acompañará en las largas tardes de septiembre. También otros programas como «Space Hulk» o «F-15 Strike Eagle III», se introducirán en vuestros PCs para haceros pasar muy buenos ratos. La pantalla que os abrimos este mes tiene fútbol –«Sensible Soccer»–, erotismo –«Cobra Mission»–, "cachondeo" –«Wayne´s World»– y ternura –«An American Tail»–. Pero los programas que van a contar con más poder de convocatoria seguro que serán «Dune II» y «The 7th Guest». El primero es un clásico se mire por donde se mire; el segundo, lo va a ser muy pronto. Y junto a ellos está «Maniac Mansion 2: The Day of Tentacle», la última programación de LucasArts para vuestros PCs, que cuenta con un argumento y una calidad técnica fuera de serie. También increíbles, aunque a otro nivel, son los Pixel a Pixel que nos enviáis, las consultas que nos hacéis y las cartas al director que respondéis. Volvemos la mirada a las tenebrosas tierras de «Shadowlands» y buceamos por las profundidades de «Task Force 1942». Y..., bueno, en octubre seguimos hablando.

21 PANTALLA ABIERTA Y además completamente abierta a un montón de programas, como: «La mitad oscura», «Castle of Dr. Brain», «Cobra Mission», «An American Tail», «Legend of Kyrandia» y «Wayne´s World».

25 ESTO TIENE TRUCO Y aquí estamos nosotros para descubrirlo y poneoslo fácil a vosotros.

49 PIXEL A PIXEL Seguimos sorprendiéndonos mes a mes de la calidad de vuestras obras artísticas. Palabra.

52 PC SELECCIÓN Diez programas diez, son los que presentamos en este apartado de nuestra revista. Es la mejor elección que hemos podido hacer.

60 CARTAS AL DIRECTOR Con una polémica pregunta os animamos a escribirnos para saber vuestra opinión definitiva al respecto.

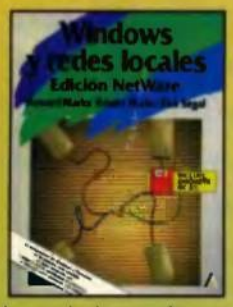
68 A FONDO «Task Force 1942» nos ofrece la oportunidad de librar una de las más heróicas batallas navales de todos los tiempos. ¡Mójate!

72 FLASHBACK La tierra de las sombras es el paraje en el que se asienta «Shadowlands». Una vuelta al pasado oscuro de un reino que fue brillante.

80 PC SHOP Una amplia muestra de aquellos complementos que pueden ser de gran utilidad para vuestros ordenadores personales. ¡Echadles un buen vistazo!

82 CONSULTORIO Es la sección que cierra nuestra revista, pero no por ello menos importante. Al revés, es una de las más interesantes porque participáis vosotros.

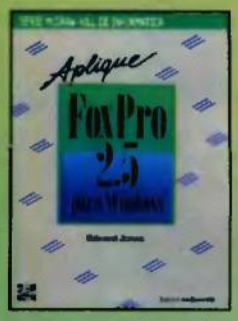
libros



REDES
WINDOWS Y REDES LOCALES. EDICION NETWARE
238 Págs.
4.120 Ptas.

Quizá una de las aplicaciones menos conocidas que ofrece el entorno Windows, sea la posibilidad de usarlo como un estándar para redes locales. La intención primordial del presente libro es descubrir al lector todo el potencial que encierra Windows en este campo, aplicado al modelo Netware de Novell, uno de los tipos de redes más extendidas en todo el mundo. Los contenidos del texto abarcan un poco de todo, desde la misma historia del entorno gráfico de Microsoft, hasta las opciones que pueden crear unas presentaciones en pantalla más elegantes y simples de manejar. Bien en este apartado, pero algo difuso en cuanto se plantea profundizar en determinados temas, el volumen se acompaña de un disquete con algunas utilidades shareware y programas para Windows.

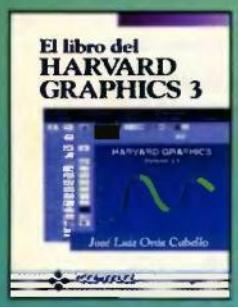
H. Marks, K. Marks y R. Segal
Anaya Multimedia
***
Nivel «I»



APLICACIONES
APLIQUE FOXPRO 2.5 PARA WINDOWS
647 Págs.
4490 Ptas.

En cuanto a gestores de bases de datos relacionales, la compatibilidad de FoxPro con dBASE, aparte de sus propias características, le convierte en un programa con un enorme potencial en gran número de aplicaciones. La versión 2.5 del programa se analiza en el texto, y permitirá al usuario, avanzar en sus conocimientos de un modo sencillo, gracias a los ejercicios que se presentan en forma de tutorial, para un mejor aprendizaje. Pasando por la mayoría de las posibilidades existentes para la creación de bases de datos, generación de informes, etc., se llega incluso a estudiar la programación en FoxPro y la oportunidad que se le ofrece al lector para la realización de sus propias aplicaciones.

Edward Jones
McGraw-Hill
***
Nivel «I»



APLICACIONES
EL LIBRO DEL HARVARD GRAPHICS 3
595 Págs.
4.990 Ptas.

La tendencia existente actualmente de lanzar libros a la venta que complementan a los manuales, se justifica plenamente con títulos como éste. Sus capítulos no dejan un punto del programa sin revisar, haciendo especial mención al análisis realizado del programa «Dibujar» que, como el resto, se apoya en ejemplos y figuras. A la excelente ayuda que supone Harvard Graphics para la presentación de trabajos, se une ahora este libro que es un valioso apoyo al usuario.

José Luis Orós Cabello
Ra-Ma
****
Nivel «I»

.PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: *INICIACIÓN* NIVEL C: *CON CONOCIMIENTOS* NIVEL E: *PARA EXPERTOS*

PRIMERA

A velocidad luz

Si hablamos de Origin, hablamos de «Wing Commander». Si hablamos de «Wing Commander», hablamos de un clásico en el campo de la simulación espacial. Y simulación espacial, Origin y «Wing Commander» se dan la mano, otra vez, en una genialidad llamada «Wing Commander Academy». No estamos ante una enésima parte de un juego de éxito, pese a lo que se pueda pensar, sino ante un programa que guarda la esencia de «Wing Commander», pero que al mismo tiempo está repleto de novedades. Las más destacables se resumen en su interesante argumento, en el que nos encontramos en plena preparación para convertirnos en pilotos espaciales en la academia de la confederación. Allí deberemos superar un elevado número de pruebas para ir subiendo en el escalafón, mientras pilotamos diversas naves.

Las excelencias de «Wing Commander» en cuanto a la velocidad del juego y su calidad global, no sólo se repiten en «Wing Commander Academy», sino que han experimentado mejorías notables. La banda sonora también se convierte en un magnífico apoyo a la acción que, a buen seguro, será mucha y muy buena.

Más sólo que nunca

Qué podemos pensar de una compañía como Infogrames, cuando consideran que no lo pasamos lo bastante bien con «Alone in the Dark». Hay dos posibles respuestas, o se han vuelto locos, o han sido capaces de hacer algo aún mejor, por imposible que parezca. Pensad que las apariencias engañan y encontraréis la correcta. «Alone in the Dark 2» ya es algo más que un simple proyecto. Las primeras imágenes han comenzado a salir a la luz, y presentan un aspecto inmejorable. Las emociones se multiplican, los peligros, enemigos y el miedo suben hasta niveles impensables. Pero, lo que es más importante, la adicción, la calidad, la animación, etc, también. Tras esa maravilla de la programación, que pudimos disfrutar no hace demasiado tiempo, Infogrames no ha tardado demasiado en prepararnos otra sabrosa ración de terror cuyo protagonismo recae nuevamente en Edward Carnby, uno de los dos personajes que aparecían en «Alone in the Dark». Los decorados son aún más espectaculares que antes, y mucho más detalle en los monstruos y enemigos que pueblan los escenarios del programa.

El acuerdo firmado entre Acclaim y Virgin, para que ésta última desarrolle las conversiones a Pc de los cartuchos de Acclaim es, sin duda, una buena noticia para todos nosotros. Por fin vamos a poder disfrutar de auténticos arcades para nuestros compatibles. «Mortal Kombat», será probablemente uno de los títulos que pronto veamos en nuestras pantallas. Sólo esperamos que Virgin sea capaz de crear una versión tan espectacular como las de consolas y que no le ocurra lo que le está pasando a U.S.Gold con «Street Figther II», que, aunque fue anunciado hace casi un año, aún es sólo un proyecto.

A LÍNEA

Misterio en Nueva Orleans

Parece que el "thriller" es un género en alza. O al menos esto se puede deducir a tenor del tema que trata la última aventura gráfica de Sierra. «Gabriel Knight» es su nombre, el mismo del protagonista, un escritor de novelas de misterio que, de repente, se ve envuelto en una compleja trama de asesinatos y crímenes que resolver en Nueva Orleans. Cuatro son los casos a los que se enfrentará Gabriel en su afán por descubrir el origen de unas extrañas pesadillas que le afectan. El primero de ellos, los Asesinos Vudú, es la trama principal en torno a la que giran el resto de las investigaciones. Las diferentes acciones que nuestro personaje deberá realizar para resolver el misterio, pueden contarse entre las más complicadas que han ofrecido los juegos de Sierra, aunque siempre guardando una perfecta lógica. A ello se une una elevada calidad gráfica en alta resolución y una banda sonora que excepcional. También hay que destacar que se ha mejorado el conocido interface de usuario de Sierra, que permite una mayor velocidad en las decisiones y un control aún más sencillo e intuitivo.

Amenaza en el Espacio

Accolade, responsable de programas tan fantásticos como «Elvira II» o «Waxworks», se dispone a invadir nuevamente nuestros ordenadores con una producción que nos trasladará, ni más ni menos que al espacio exterior. «Gateway II: Homeworld» es un combinado ideal para todos los amantes de películas como «Star Trek» y de la ciencia ficción en general.

Su argumento es, cuando menos, sumamente atractivo. La acción se sitúa en el año 2112, una época de esplendor para la raza humana, pero ya se sabe que no hay dicha que cien años dure. Y sin embargo no han sido cien, sino quinientos los años que han pasado desde que una belicosa raza alienígena, los Heechee, poderosos y temidos guerreros estelares, desapareció de la galaxia. En el transcurso de una rutinaria investigación de un accidente en la órbita de Jupiter, se descubre, de pronto, una nave Heechee. Atrapados en un agujero negro durante el lapso de medio milenio, la brutal especie hace de nuevo su aparición en un tranquilo universo que ya les-había olvidado. Pero ellos están dispuestos a continuar con sus antiguos planes de conquista en el espacio, y alguien debe detenerlos. «Gateway II» mezcla acción en su sentido más puro, con buenas dosis de estrategia e inteligencia. Unas animaciones muy cuidadas y una elevada calidad gráfica completan un menú que los gourmets de la ciencia ficción devorarán con avidez.

Últimamente están llegando a nuestra redacción un montón de cartas de nuevos lectores que acaban de comprarse un Pc. Desde aquí hacemos eco de una queja común a todos ellos. Al comprar un equipo algunos fabricantes y vendedores con una actitud absolutamente irresponsable se desentienden del usuario, sin preocuparse de atender mínimamente las principales dudas que puedan surgirle después de la compra. Aunque nadie pretende que se den cursillos acelerados de informática, tal vez un centro de atención al cliente solucionaría en gran medida el problema.

ÚLTIMA HORA

Ya está todo preparado para la edición de otoño del ECTS. Durante el mes de Septiembre se repetirá en Londres la habitual cita de los más importantes productores de software a nivel mundial y se empezarán a desvelar los pequeños secretos que todas las compañías tienen en carpeta para el futuro más próximo.

«Beastball», el programa de Millenium del que os hablamos allá por el mes de Enero, ya ha comenzado a sufrir cambios antes del lanzamiento de su versión definitiva. El más característico afecta al propio nombre del programa, que ahora ha adoptado la denominación de «Brutal Sports». ¿Estaremos asistiendo a un nuevo baile de nombres, tal y como ha ocurrido con «Epic II» y «TFX»?

Los creadores de «Wolfenstein 3D» están dando los últimos retoques a un nuevo proyecto. Se trata de «Doom», un juego que se desarrolla en una línea similar al mencionado y que nos propone ser protagonistas de una guerra interdimensional contra seres diabólicos que están invadiendo nuestro mundo. La velocidad del juego es uno de los aspectos más destacados. Incluso se rumorea que en un 486 el movimiento será más real que una película.

Revell es una conocida marca de juguetes, especializada en maquetas y modelos a escala. A partir de ahora lo será también como productor de software. Acompañando a uno de sus modelos de automóvil, el Porsche 911 «Slant Nose», se incluirá un CD ROM que contiene las instrucciones de montaje, unas impresionantes animaciones, y un simulador que nos permitirá pilotar tan increíble máquina por carretera y en un circuito profesional. Una muy interesante iniciativa.

Psygnosis será a partir de ahora la cabeza visible que gobierne las ventas de los productos CD de MDI (Media Design Interactive). El primero de ellos «Dinosaurs», una enciclopedia sobre la vida prehistórica, irá seguido de un abultado catálogo donde habrá títulos educativos y de entretenimiento en CD-Rom.

SIERRA ON LINE

El Largo Camino Hasta la Cima

Corría el año 1980. Los primeros ordenadores personales habían comenzado a dar unos tímidos pasos en el mercado de la informática. Pero casi todo se reducía a tareas profesionales y mucho trabajo de oficina. De repente, surgió, proponiendo una alternativa radicalmente distinta, una compañía de software. Una fábrica de fantasías en la que la imaginación dejaba paso a un mundo lleno de magia y diversión. Un pequeño grupo de locos por la programación fundó las bases sobre las que hoy se asienta un coloso de los juegos de ordenador. Un grupo de soñadores crearon lo que hoy conocemos como Sierra on Line.

Erase una vez... Así suele ser el comienzo de los cuentos de hadas. O casi mejor dicho, solía. Ahora los príncipes azules sólo existen en la imaginación, los encantamientos y la magia se han esfumado de la faz de la tierra. La vida moderna y la sociedad actual han dejado sin hueco a los mitos y leyendas. Pero de vez en cuando aparece algo que hace revivir el misterio y la aventura. No de forma directa, mas sí para llenar nuestro –¿cada vez más escaso?– tiempo de ocio.

Sin embargo, no es precisamente un cuento lo que vamos a intentar exponer en estas líneas. Aunque algo de fantástico sí que tiene. ¿Cómo, sino, podría definirse al hecho de que una empresa pase de la nada, a convertirse en uno de los más genuinos representantes de lo que es, hoy día, el software de entretenimiento?

EL NACIMIENTO DEL GIGANTE

Sierra on Line fue fundada en Los Angeles, una de las principales ciudades del populoso estado de California, como una pequeña empresa familiar.

Ken Williams y su esposa, Roberta, dieron forma en mayo de 1980 a lo que sería la primera aventura de la compañía, «Mistery House». Fue un programa que levantó bastante revuelo, habida cuenta de que se trataba del primer intento de mezclar gráficos y texto en el desolador panorama de los juegos de aquella época.

Otra fecha determinante para el futuro de la compañía fue 1984. En este año se presentaron los primeros programas desarrollados con el 3D Adventure Game Interpreter, o AGI. Permitía que un personaje se moviera libremente en una perspectiva tridimensional, y fue y es considerado como una maravilla tecnológica en ese momento.

Ya en 1985, se produjo la decisión, acertada e irreversible, de volcarse en la tecnología de 16 bits. Se produjerou avances considerables a partir de entonces. El AGI se sustituyó en 1988 por el SCI, o Sierra Creative Interpreter, hecho que coincidió con el lanzamiento de «King's Quest IV».

Desde entonces, Sierra no ha parado de crecer. Proyectos educativos, en CD-ROM, multitud de aventuras gráficas, simuladores, etc. Compañías subsidiarias como Dynamix, nacieron gracias a la iniciativa de las principales cabezas pensantes de Sierra, y han dado frutos tan jugosos como «Aces of the Pacific» o el próximo lanzamiento de «Betrayal at Krondor».

Desde que Sierra apareció en el panorama internacional, las cosas ya no han sido iguales que antes. No sabemos si llegará al límite de decir que existe un antes y un después de Sierra, pero lo que es innegable es que nombres como Roger Wilco, Laura Bow, Larry Laffer..., y los de sus creadores, Ken y Roberta Williams, Al Lowe, etc., ya están, y lo estarán siempre, unidos indisolublemente al concepto de juego de ordenador y aventura gráfica.

LA INNOVACIÓN POR BANDERA

Todos, o casi todos los usuarios de PC han jugado alguna vez, o lo harán, con un programa de Sierra. Recordemos algunos nombres ilustres como «Space Quest», «King's Quest», etc. Difícil, muy difícil es no lanzar un pequeño suspiro nostálgico al rememorar el primer encuentro con el rey Graham, Roger Wilco o Larry Laffer, por ejemplo. Pero claro, no se puede, y no se debe, vivir en el pasado. Los tiempos cambian, las modas pasan y la renovación ha de ser constante para no perder el favor del público, ni la calidad que comenzó caracterizando a ciertos productos que pasaron a denominarse "aventuras gráficas". Un término con el que se pone el dedo en la llaga. Porque, ¿qué era eso de "aventura gráfica"?

Los primeros juegos que aparecieron para ordenadores eran, viéndolos desde la perspectiva actual, en comparación con los del presente, algo así como si en una carrera de coches compitieran un Ford T y un Ferrari F 40. Extraños y pesados programas en los que todo era texto, y nuestra intervención se reducía a mantener una "conversación" con la máquina, en un esquema pregunta-respuesta, siendo el abanico de las últimas bastante pobre. Y entonces aparecieron programas con la marca Sierra, en los que el texto se complementaba con unos lujosos y exuberantes gráficos realizados en una espectacular paleta de dieciséis colores. Era la época del EGA. La respuesta del público no se hizo esperar, y demandaba cada vez más y más de esas increíbles "aventuras gráficas".

El resto es casi historia. Sierra pensó que las buenas ideas no han de desaprovecharse, y una vez creados sus carismáticos héroes, ¿qué podían hacer con ellos para no perder esa buena racha? La solución estaba en los seriales. Sus aventuras se irían renovando en argumento , calidad y variedad de acciones. Así hemos llegado hasta juegos como «King's Quest VI», «Space Quest V» o «Police Quest III», pero no adelantemos acontecimientos, ya que esto es harina de otro costal.

LA COMUNICACIÓN SE HACE ASÍ

Poco a poco, la sofisticación fue creciendo, y tras los primeros juegos, en los que existía un interface de usuario (el sistema que el jugador usa para comunicarse con el programa) que casi podemos considerar en la actualidad como burdo, a base de teclear palabras, se pasó a una integración total en el entorno gráfico. Ciertos iconos representaban varias acciones que se controlaban con una simple pulsación del ratón. Ya todo era coser y cantar, pero aún faltaba por venir la más importante revolución. Los 256 colores del VGA y las tarjetas de sonido. Una vez llegados a este punto, Sierra se limitó a crecer, desarrollando productos cada vez mejores.

SOFTWARE "ON LINE"

Y todos sus programas se situaron en los primeros puestos de las listas de juegos más vendidos. Pero lo más importante es que la mayor parte del software "on line" es material que se puede calificar de clásico. Por esta misma razón, el término clásico también se

«KING QUEST VI»

«LOST SECRET OF THE RAINFOREST»

«QUEST FOR GLORY III»

«FREDDY PHARKAS»

«LARRY VI»

puede emplear cuando nos referimos a los juegos que Sierra tiene preparados para el futuro. Como anticipo, aquí os hablamos de alguno de los mismos. En primer lugar, gritemos aquello de "¡el rey ha muerto. Viva el rey!" y conozcamos al hijo de Graham, que pasa a tomar el protagonismo en «King's Quest VI». Un peligroso viaje hasta la isla donde vive su amada es la atractiva propuesta de este programa. Allí descubriremos que, aparentemente de forma voluntaria, se ha recluido en su castillo y no quiere recibir ninguna visita hasta..., el día de su boda. Pero su verdadero amor es nuestro héroe, que no cejará en el empeño de rescatar a su princesa de las garras de sus captores.

Un poco más avanzadas en el tiempo se presentan las nuevas andanzas de Roger Wilco, el inefable Roger Wilco en «Space Quest V». Como casi siempre, el torpón héroe espacial no parará de meterse en mil y un líos, viajará en potentes naves, visitará planetas desconocidos, luchará contra terribles alienígenas y nos hará soltar más de una carcajada con sus delirantes acciones.

Para poner otra vez los pies en la tierra, la encantadora Laura Bow, decidida y preciosa reportera, nos llevará a la América de los años veinte en «Laura Bow: The Dagger of Amon Ra» para investigar ciertos hechos espantosos relacionados con el descubrimiento en Egipto de una reliquia de la época de los faraones. Maldiciones milenarias, asesinatos y mucha intriga son los componentes de este explosivo cóctel de acción. Y un viaje más allá del tiempo y de la imaginación es «Quest for Glory III: Wages of War». En este programa, además de encontrarnos con una excelente aventura gráfica, observaremos como añadidura la original opción de escoger el tipo de héroe que queramos representar: ladrón, guerrero o mago. Nuestro objetivo será prevenir el desastre de una guerra que se avecina y restaurar la paz en una tierra fabulosa, llena de míticas criaturas de leyenda.

«Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist» recrea una época poco tocada en asunto de juegos y, especialmente, de aventuras gráficas. Ni más ni menos que la del Far West. Protagonizada por un personaje de lo más curioso, que tiene la original ocupación de ser farmacéutico en pleno oeste.

Hagamos una breve reseña de dos títulos más conocidos como son «Castle of Dr. Brain», un juego de inteligencia para todos los públicos, cuya segunda parte ya se está ultimando en Sierra, y «Police Quest III», donde viviremos la infernal acción que sufre un policía de la calle en la populosa ciudad de Lytton.

Recordemos al hermano americano de Sierra, Dynamix, y nombremos un espectacular JDR, «Betrayal at Krondor». Visitaremos el mundo de Midkemia donde nos veremos las caras con la salvaje raza de los Tsurani. Voces digitalizadas, perspectiva frontal, animaciones espectaculares, etc. son sólo un pequeño adelanto de lo que nos espera.

Y podríamos seguir, nombrando multitud de títulos que, por el momento, tan sólo pueden disfrutar los afortunados yanquis. Títulos como «Red Baron», un excelente simulador de vuelo; «Laura Bow II»; «Aces of the Pacific World War II», una serie de misiones que añadir al logrado simulador que ya podemos encontrar en España; «Take a Break», un divertidísimo pinball que posee la particularidad de correr bajo Windows; «Space Quest Saga Pack», un conjunto de todas las aventuras del alocado cadete espacial Roger Wilco..., vamos, que en Sierra han dicho que no piensan darnos un respiro. Y la verdad, se lo agradecemos.●

Francisco Delgado

DROSOFT

La fuerza de los clásicos

Aventura gráficA

¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO? ¡Búscala en el Cosmos!

¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO? ¡Búscala en el Tiempo!

¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO? ¡Búscala por todo el Mundo!

Sherlock Holmes

DEFENSEED

FLASHBAC

PRINCE OF PERSIA

DEPORTES

Simuladores

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

WING COMMANDER

SECRET MISSIONS

SPECIAL OPERATIONS 1

SPECIAL OPERATIONS 2

STRIKE COMMANDER

Plataformas

Juegos de Rol

Estrategia

Advanced Dungeons & Dragons

DELUXE Trivial Pursuit

PATTON STRIKES BACK — THE BATTLE OF THE BULGE

Juegos de mesa

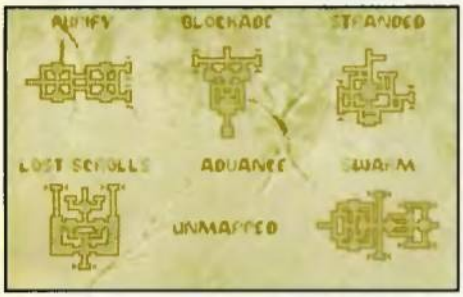
DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

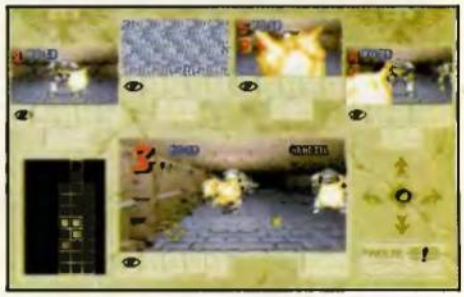
Así será...

SPACE HULK

Si existen algunas características realmente importantes en cualquier programa, estas son la adicción que pueda llegar a provocar y la capacidad de hacernos entrar en ambiente hasta el punto de acelerar nuestro corazón a niveles insospechados. Tras un primer contacto con «Space Hulk», parece que incorpora ambos aspectos y muchas sorpresas más. Caminar a través de un oscuro laberinto sin saber lo que nos podemos encontrar a lo largo del túnel es una sensación alucinante.

ANGUSTIA SIN LÍMITES





GAMES WORKSHOP/ELECTRONIC ARTS
ARCADE/ESTRATEGIA

«Space Hulk» es la adaptación a los ordenadores de un juego de tablero que fuera de nuestras fronteras es bastante conocido, y que sigue un mecánica muy similar a «Space Crusade». En esta conversión, asumiremos el papel de un Capitán Imperial que dirigirá un grupo de Dark Angels, un cuerpo de marines espaciales de élite. Equipados con unos sofisticados trajes blindados, los miembros de nuestro equipo lograrán tener la fuerza y el poder del mismísimo Terminator y podrán internarse con garantías de éxito en el laberinto que sirve de escenario a la aventura. En todo momento seguiremos los pasos de nuestros hombres desde la sala de control, gracias a una cámara que llevan instalada en su traje.

AL BORDE DE LA TAQUICARDIA

Toda la aventura transcurrirá a través de diferentes caminos, de variadas formas y tamaños, plagados de ciertos tipos de vida extraterrestre. Como adelántabamos al principio, es precisamente la estupenda animación lo más impresionante de «Space Hulk». Gracias a ella a más de uno le dará un pequeño shock cuando camine por un profundo y oscuro callejón escuchando aberrantes gritos, y aparezca de improviso ante él un horripilante ser dispuesto a acabar con su vida en pocos segundos. Ir por una estructura laberíntica sin saber lo que va a aparecer a la vuelta de la esquina es una inexplicable situación que exalta al más tranquilo de los mortales.

El desarrollo de la historia nos recuerda un poco a un conocido título que la compañía española Dinamic lanzó ya hace un tiempo, «Narco Police». En éste que nos ocupa, la labor es muy parecida, aunque algo más compleja. En principio, nuestro objetivo será guiar a un reducido número de Terminators hasta la salida de un laberinto.

Siempre, antes de comenzar una misión de combate, el alto mando Imperial nos informará de la estructura en la que vamos a entrar y, a grandes rasgos, de cuál va a ser la situación que nos está aguardando. A medida que avancemos, nuestro recorrido se tornará más enrevesado y con mayor cantidad de enemigos.

Dos son los puntos de vista que nos ofrece el programa para seguir la acción. Uno desde arriba, muy parecido a lo que sería una vista de pájaro en dos dimensiones, en el que aparecerán señalados tanto nuestros hombres como los aliens. El otro, mucho más interesante y en tres dimensiones, nos permitirá ver de un modo subjetivo, como si estuviéramos dentro del mismo Terminator.

LA ADICCIÓN POR BANDERA

Por lo que hemos podido comprobar, el manejo del programa no resulta excesivamente complicado. Además, para evitar cualquier tipo de problema incorpora un modo tutorial, que a su vez se divide en básico y avanzado, donde tendremos la oportunidad de familiarizarnos con los diferentes controles. También, se nos ofrecerá la posibilidad de ajustar las misiones a nuestro gusto, modificando la cantidad de disparos a utilizar, número de enemigos, armas que deseemos usar, etc.

La pantalla principal en la que transcurrirá la aventura, se compone de cuatro ventanas superiores y una más grande situada en la parte central. Esta última corresponde al marine que está actuando en ese instante, y las superiores pertenecen al resto del grupo. Con ellas, podremos conocer en todo momento la situación y el estado de los demás miembros del equipo, saber si están siendo atacados y, poder interactuar inmediatamente con cualquiera de ellos.

Es en este punto donde la calidad de «Space Hulh» queda fuera de toda duda: la rutina que reproduce esa perspectiva frontal en 3D es lo suficientemente rápida y no se ralentiza en ningún momento. El aspecto sonoro continúa esa línea de buen hacer, incluyendo una música realmente impactante, así como voces digitalizadas con tono frío y aterrador, explosiones, aullidos espeluznantes, y un sinfín de efectos más.

La última producción de Electronic Arts promete ser un gran juego donde se mezclará un poco de cada género para que guste a todo tipo de público, desde los incondicionales del arcade hasta los aficionados al rol.●

Enrique Ricart

Así será...

F-15 STRIKE EAGLE III

DUELO DE AGUILAS

Que MicroProse saque una nueva versión de su celebérrimo «F-15 Strike Eagle», creo que ya no sorprende a nadie. Son ya tres, con ésta, las sucesivas versiones de un simulador de combate aéreo que tiene la virtud de haber sido un éxito en sus dos apariciones anteriores.

MICROPROSE
SIMULADOR

De todas formas esta nueva simulación es bastante diferente a las dos anteriores, pues en un primer vistazo se aprecia claramente que esta firma especializada en simuladores vuelve a la carga con un producto en la línea de sus últimos éxitos, como «Flying Fortress» e incluso «Task Force 1942», donde se abandona un poco la idea de "diversión y sencillez ante todo" que marcaron simuladores como «F-19» y «F-15 II», por un realismo y una verosimilitud histórica de alto nivel.

EL F-15 E Y LA SIMULACIÓN

Seguramente a estas alturas el F-15 en todas sus versiones sea un avión bastante conocido por la mayoría de los lectores, pero no deja de ser un avión excepcional que seguramente tendrá un sitio de honor en la historia de la aviación de combate.

Como aparato de superioridad aérea es junto al F-14 y posiblemente junto al Mig-29 y Su-27 uno de las mejores de su clase, siendo difícil decir cuál es mejor, aunque en mi opinión y tras haber visto a los aparatos rusos en vuelo, parece que el Su-27 resulta menos ágil y más voluminoso, sin contar con la ventaja occidental en materia de guerra electrónica.

Ya en los primeros F-15 dedicados por entero al combate aéreo se apreció la enorme capacidad de carga que eran capaces de transportar, más de cinco toneladas y media de armamento, además sus potentes motores Pratt & Whitney F-100-PW-100 son capaces de desarrollar un empuje muy similar al peso del aparato, por lo que en determinadas condiciones el F-15 es uno de los poquísimos aviones que son capaces de ascender casi en vertical como un cohete.

Con estas excelentes características era lógico el desarrollo de una versión especializada en el ataque a objetivos de superficie, y así nació el F-15 E "STRIKE EAGLE", que

es una versión biplaza, muy similar al F-15 de entrenamiento, pero bien diferenciada por los abultamientos que se añadieron en los laterales de los carenados de los motores al objeto de aumentar el número de puntos de anclaje para armas.

La simulación que nos presenta MicroProse, como ya hemos mencionado, ha apostado fuerte por un gran realismo, que se aprecia de inmediato en la cabina del piloto, prácticamente igual a la original, incluyendo además la la cabina del oficial de armas, como toda su instrumentación. Otro de los buenos detalles que se pueden apreciar en un primer vistazo son el uso de un HUD soberbiamente reproducido y de gran realismo.

MIL POSIBILIDADES

Se nos ofrecen pues un amplio abanico de posibilidades, pilotar y combatir como piloto, encargarnos del manejo de las armas como especialista de armas y una gran multitud de misiones en tres escenarios distintos, el Golfo Pérsico, donde podremos simular combates en la Guerra del Golfo e incluso sobrevolar Kuwait City, América Central, una recreación de un posible conflicto bélico en la zona del Canal de Panamá y Korea, donde se simula un recrudecimiento de la guerra fría mantenida entre los dos estados koreanos. En cada escenario dispondremos de diversos tipos de misiones, al estilo de otros programas de la casa. Además dispondremos de varios modos de simulación, simplificada y realista, donde deberemos convertirnos en unos expertos en radares y guerra electrónica si queremos salir airosos de los enfrentamientos con los misiles enemigos.

Todo este lujo de realismo está además convenientemente aderezado con unos estupendos gráficos, que por otra parte nos harán pagar un precio elevado en cuanto a las características de nuestro ordenador. También tenemos la opción de combatir con algún amigo vía módem en un auténtico duelo de águilas, e incluso compartir una misión, tomando ambos uno de los papeles de los tripulantes del F-15 E, piloto y oficial de armas.

En resumen, todo parece indicar que estamos ante un simulador muy completo, altamente realista y con un gran abanico de posibilidades. MicroProse sigue dando fuerte. ●

Juanjo Fernández

Así será...

SYNDICATE

EL PRECIO DEL PODER

Si no hubiera sido por la ciencia-ficción, ¿de qué se estarían alimentando en estos momentos campos como la literatura, el cine, y buena parte de los locos por las aventuras que existen en todo el mundo? El filón que supone un género como el citado no podía pasar desapercibido para otro gran mundo, el de los juegos de ordenador. Nos habríamos quedado sin programas como «X Wing», «Wing Commander», y quién sabe cuantos más. Pero por suerte no es así. Y por suerte, dentro de poco tendremos entre nosotros «Syndicate».

BULLFROG
VIDEOAVENTURA

Sí, sabemos que comenzar así puede resultar muy fuerte. Pero si todo es como esperamos, un juego como «Syndicate» está llamado a realizar una pequeña revolución. Si hablamos de ciencia-ficción, queda claro que su argumento es futurista. Si hablamos de ciencia-ficción, también lo es que resultará bastante complicado que encuentre aficionados a las buenas aventuras para los que pase desapercibido. Y si hablamos de ciencia-ficción, en muy poco tiempo, dará igual nombrar este término que «Syndicate».

EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ

Situadas en una época venidera se han realizado aventuras de todo tipo. Unas se centran en las consecuencias de una hipotética masacre nuclear. Otras, encuentran su fuente de inspiración en las nunca bien valoradas invasiones alienígenas. Algunas, van aún más allá y, directamente, beben del manantial inagotable del cine. «Syndicate» da un

considerable giro a todo esto y, simplemente, se limita a mostrarnos una de las múltiples posibilidades de un siempre incierto futuro.

La humanidad no ha sufrido las consecuencias de ninguna guerra atómica. Al menos, no aparentemente. Tan sólo se ha limitado a dejar que las cosas siguieran su curso, de un modo más o menos normal. Pero la perspectiva es bastante desalentadora. Poco a poco, el capitalismo salvaje culminó con la aparición en todo el planeta de megacorporaciones que controlan y poseen, literalmente, a países enteros. Como suena. Toda la Tierra se encuentra gobernada, bien en la sombra, bien de forma explícita, por tres de aquellas: la Europea, la Asiática y la Americana. El increíble ansia de poder de estas megacorporaciones no conoce límite, y el propósito declarado de todas es asumir la gestión global de nuestro mundo, en su propio beneficio, por supuesto. Pero, ¿cómo podrán conseguir que toda la población se rinda a semejantes objetivos?

LA TECNOLOGÍA ES LA CLAVE

Quien controle el chip, controlará el mundo. En este escueto pensamiento se encuentra encerrada toda la filosofía que inspira a «Syndicate». El chip, o mejor dicho, el CHIP –con mayúsculas– es el resultado de las investigaciones más avanzadas en ingeniería, tanto biogenética como industrial. Sólo comparable a una droga de poderoso efecto, el CHIP puede hacer que una persona normal crea que luce el Sol en el cielo y los pájaros cantan alegres, mientras avanza, convencido y sin temor, en mitad de un chaparrón de lluvia ácida.

El CHIP se introduce en el cerebro mediante un pequeño implante en la nuca. Pero nadie se encarga de realizar tan delicada operación. Al menos, nadie humano.

El responsable directo de transformar a un ser humano en una especie de zombie tecnológico se llama Leonardo. Una máquina de aspecto casi gracioso y simpático, pero encargado de una misión terrible: esclavizar a los hombres para los "juegos" de cuatro desaprensivos que acaparan el poder.

Sin embargo, el CHIP es un plato muy goloso que no debe caer en manos de los "malos". Esto, claro, es lo que piensa cada potencia por separado, atribuyéndose el papel de salvadores de la humanidad. Pero llegado el caso, más vale que esté en nuestro poder, y no en el del vecino. Y nosotros, casualidades de la vida, pertenecemos a una corporación. ¿Cuál?, no importa. Simplemente, debemos hacer que el mundo se arrodille ante nosotros, casi por propia voluntad. Lo de casi lo decimos por los sindicatos de sujetos mentalizados. Harán lo que les ordenemos, sin rechistar, felices. Y estos son los que controlaremos en «Syndicate», para luchar contra escuadrillas similares en todo el orbe. La acción está servida.

UN JUEGO INNOVADOR

Observando el aspecto gráfico que presentará «Syndicate», y dando por entendido que es espléndido, en cuanto a definición y precisión en multitud de detalles pero con una perspectiva ya vista; o el control de los personajes, realizado por iconos fáciles de utilizar, puede que os preguntéis en qué nos basamos para afirmar que será un programa innovador. Muy sencillo.

Por una parte, la presentación es puro cine. Con unas animaciones que, de no sufrir ningún cambio apreciable, os dejarán sentados ante vuestro ordenador con la boca abierta. Sensacionales.

Por otro lado, un aspecto muy logrado que no se suele tener muy en cuenta, excepto en honrosas excepciones, a la hora de programar. La inteligencia simulada que poseen los distintos personajes del juego. Nuestros enemigos "funcionan" en base a dos normas: su propia personalidad y nuestras acciones más directas, contra ellos o a su favor. Ver cómo un rival se esconde preparándonos una emboscada perfecta, a poco que detecte nuestra presencia, y dependiendo de los movimientos que realicemos es, sencillamente, impresionante.

Con todo lo dicho hasta el momento, es fácil pensar que «Syndicate» nos deparará muchos y muy buenos momentos de ocio. Y si, como esperamos, la versión definitiva posee la banda sonora que hemos apreciado en parte, la alta calidad gráfica, la enorme jugabilidad y, la adicción tan elevada que Bullfrog le ha querido conferir, no queda más que tumbarnos tan ricamente, mientras dejamos pasar los días hasta que aparezca lo que, a buen seguro, será una pequeña maravilla para guardar en nuestro disco duro. ●

Francisco Delgado

BULLFROG
EL SALTO DE LA RANA

Muchos de vosotros conoceréis un tipo de batracio llamado "rana mugidora", pero lo que pocos sabréis es que ese es el significado en español de Bullfrog, la compañía que ha diseñado «Syndicate». Fue en 1989 cuando Les Edgar y Peter Molyneux decidieron fundar esta firma de programación, después de darse cuenta que sus experiencias en otras empresas de software y hardware les servía de sobra para llegar a lo más alto de la industria.

Desde su fundación hasta el día de hoy, el crecimiento que ha experimentado Bullfrog ha sido espectacular. Su éxito se basa en la profesionalidad del equipo con que cuenta y, por esto mismo, en la alta calidad de sus juegos. «Syndicate» es un claro ejemplo del buen hacer de "la rana mugidora".

EN DIRECTO CON...

David Wilson

Director del Departamento de Marketing de Electronic Arts

Acompañado de Paul Jackson, responsable de ventas en Europa de Electronic Arts, David Wilson visitó nuestra revista para contarnos secretos del último lanzamiento de su compañía: «Syndicate». Un programa que podría clasificarse de videoaventura y que se sitúa muy cerca de los juegos de rol del futuro.

PCMANÍA: Las primeras escenas de «Syndicate», las de presentación, nos recuerdan extraordinariamente a la película «Blade Runner» y, por su relación con el diseñador Syd Mead que dibujó los vehículos y decorados de la misma, al programa «CyberRace». ¿Es una casualidad o es pura coincidencia?

DAVID WILSON: *En el caso de «CyberRace» es pura coincidencia porque creo que ambos programas se han desarrollado al mismo tiempo. También es verdad, como decís en vuestra pregunta, que la influencia de Syd Mead es enorme en todo lo que hace. Lo que no es ninguna casualidad es el hecho de que «Syndicate» cuente con un ambiente y un argumento muy parecido al de la película de Ridley Scott. Eso era lo que buscábamos y por eso mismo, Peter Molyneux, el creador de nuestro programa, no escatimó ningún esfuerzo en lograr una especie de «Blade Runner» informático.*

P.M.: El proceso de creación de «Syndicate» parece haber sido el mismo que el de una película cinematográfica, con un elaborado argumento, detallados "story-boards"... ¿Cuanto tiempo y cuánta gente ha intervenido en su realización?

D.W.: *Sin lugar a dudas, «Syndicate» es el proyecto más ambicioso y complicado que Bullfrog haya acometido jamás. En efecto su elaboración ha sido igual de completa que el de cualquier film. Se ha trabajado duro durante tres años, e incluso se estuvieron barajando tres títulos diferentes hasta llegar al de «Syndicate». Desconozco el número exacto de gente que ha trabajado en el programa, pero supongo que habrá sido muy elevado.*

P.M.: Un elemento que sorprende en «Syndicate» es la inteligencia individual de los personajes con los que jugamos. Parecen que tienen vida propia...

D.W.: *¡Eso es algo increíble! Cuando "llevas" a uno de los cuatro personajes que manejamos en nuestro equipo, los otros se desplazan libremente por el mapeado, realizando acciones lógicas e inteligentes. Si les persiguen, salen corriendo, si les disparan, responden al ataque, si se ven amenazados, se esconden. ¡Es fantástico! No sé si Peter Molyneux es consciente de lo que ha diseñado, pero ha creado todo un universo de seres inteligentes que se comunican con sus semejantes de una manera razonable. Existen infinidad de detalles sobre lo que estoy diciendo, detalles que todos los usuarios de «Syndicate» podrán comprobar. Así, si somos muy violentos en nuestras misiones, los habitantes y los policías de la zona que estemos explorando serán muy violentos con nosotros; si escogemos armas muy sofisticadas, nuestros enemigos, automáticamente elegirán nuestras mismas armas...*

"SÓLO HACEMOS PRODUCTOS DE CALIDAD"

P.M.: En «Syndicate» contamos con gran cantidad de elementos pertenecientes al género del Rol, especialmente cuando tenemos que equipar a nuestros jugadores. ¿Es «Syndicate» la evolución lógica de los juegos de Rol?

D.W.: *Peter Molyneux ha sido el creador absoluto de «Syndicate». Y como creador absoluto ha buscado realizar un programa que cuente con grandes dosis de acción, estrategia y elementos de Rol. De esta manera «Syndicate» se convierte en un programa en el que se puede jugar de distintas maneras, según el tipo de juego que se prefiera. Si el género del Rol va a desarrollarse hasta llegar a mezclar distintas categorías de juegos, «Syndicate» bien puede ser un claro exponente de esa evolución.*

P.M.: El elemento más característico de «Syndicate» es su jugabilidad. ¿Fue ese uno de los objetivos principales a la hora de diseñar este programa?

D.W.: *Desde luego. Bullfrog realiza muy pocos programas al año; lleva una media de dos o tres juegos. Por esta razón, sólo desarrollan productos de gran calidad. Esto implica juegos muy elaborados a nivel gráfico, argumental y, por supuesto, muy jugables y adictivos. Peter Molyneux es muy exigente con sus trabajos y en «Syndicate» ha realizado un esfuerzo increíble. Por esta razón está muy preocupado por cómo va a funcionar su creación en los distintos países donde se lanza. Hace poco nos llamó muy preocupado porque había leído en una publicación inglesa que a «Syndicate» le habían dado una puntuación total de 92. Hubo que convencerle que un 92 es una puntuación altísima. Aún así no quedó muy contento con nuestra explicación y pretendía ir a la revista con todos los bocetos, argumento y "story-board" de «Syndicate» para enseñarles lo difícil que había sido llegar a programar algo como eso.*

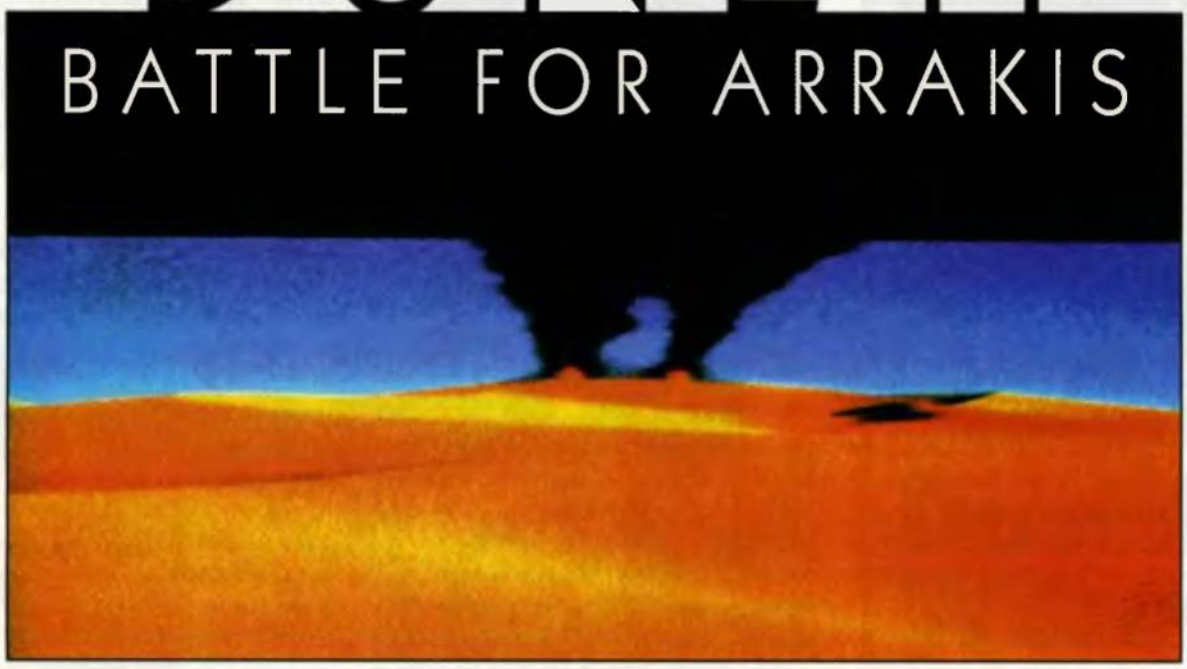
P.M.: ¿Y cómo cree que «Syndicate» va a funcionar en nuestro país?

D.W.: *Depende de ustedes... Bromas aparte, espero que bien, aunque es muy difícil saberlo. Lo que gusta en un país, no gusta en otro. Sin embargo estoy seguro de que la calidad, los buenos programas son reconocidos en cualquier lugar.* ●

Equipo Pcmanía.

Así será...

DUNE II
BATTLE FOR ARRAKIS



En Busca de la Especia

Por fin vamos a saber cómo es la segunda parte de uno de los mejores juegos que ha visitado las pantallas de los compatibles. Estamos hablando, claro está, de «Dune», el programa inspirado en la obra maestra de Frank Herbert llevada posteriormente a la pantalla grande de la mano del director David Linch. Pues bien, si en la primera parte tuvimos que descubrir Arrakis , el planeta de las dunas, y satisfacer las ansias de especia del emperador, en esta segunda entrega, nuestra misión será controlar militarmente todo el planeta. Esto significa un giro en la concepción del programa, que ahora pasa a ser casi exclusivamente un adictivo juego de estrategia. Veamos ahora lo que vamos a tener la ocasión de disfrutar muy pronto.

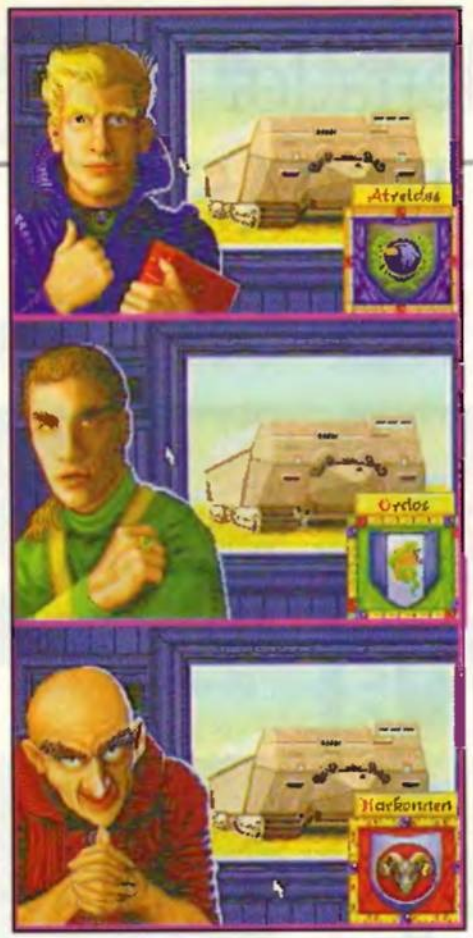
WESTWOOD/VIRGIN GAMES
ESTRATEGIA

Después de haber superado todos los desafíos que presentaba «Dune» nos encontramos ante una nueva historia, que comienza con las órdenes del emperador Frederick IV. Pero antes de ponernos en situación, bueno será que recordemos el argumento de la obra de Frank Herbert.

La historia gira alrededor del planeta Arrakis, también llamado Dune. Se trata pues de un planeta-desierto cuyas condiciones ambientales son muy hostiles, haciendo muy difícil la supervivencia en su superficie. Pero Arrakis también es el único planeta del universo en el que se desarrolla la Melange, una especia valiosísima. La especia es tan poderosa, que de ella depende en gran medida la economía de todo el sistema intergaláctico. Por eso, el emperador, dueño absoluto de la compañía de mercancías intergalácticas CHOAM, está empeñado en hacerse con el mayor número de especia que sea posible. Para ello utilizará a las grandes casas que están bajo su mandato.

LAS GRANDES CASAS

Ya metidos de lleno en el argumento de «Dune II», el emperador ha convocado a tres de las casas más poderosas para que se disputen la conquista de Dune y luego servirle como productores de la especia. Estas tres grandes casas son: los Atreides, nobles guerreros procedentes del fértil planeta Caladan, los Ordos, un pueblo dado a las manipulaciones y al juego sucio, y los Harkonnen, sanguinarias bestias acostumbradas a obtener todos sus propósitos por medio de la violencia. A



todos y cada uno de ellos les acompaña además un "mentat", personaje fruto de investigaciones biogenéticas que sirve como consejero o cada jefe de gran casa y es muy útil en las campañas militares por su frialdad y capacidad de cálculo. Al principio podemos elegir a cualquiera de ellos para hacer frente al desafío de la conquista del planeta de las dunas.

EN LAS ARENAS DE DUNE

Una vez elegido el pueblo, nos dispondremos a superar cada una de las misiones que se nos irán asignando, siempre en orden creciente de dificultad. Eso sí, la forma de jugar es siempre la misma, sólo que cada vez se nos exigirá conseguir un objetivo. La estrategia será el eje principal sobre el que gira todo el desarrollo de la historia.

Al principio, se nos mostrará un mapa de Arrakis dividido en territorios, indicando con colores la zona ocupada por cada casa. Luego podremos seleccionar el territorio a conquistar, con lo que empezará el juego.

Una vez en la superficie del planeta, comenzará nuestro trabajo, que consiste en construir nuestra base formada por centros de producción, refinerías, naves productoras de armamento, centrales energéticas y un largo etcétera. Nuestro presupuesto está limitado por nuestra producción de especia.

Así, la Melange se convierte en la "moneda" de cambio con la que edificaremos nuestros centros estratégicos. A más especia, más capacidad de armamento y más recursos. Además, al finalizar cada misión, se nos informará de cuanta especia hemos recolectado en comparación con las casas enemigas.

BATALLAS SOBRE LAS DUNAS

Lo más importante de «Dune II», aparte de la planificación de nuestros campamentos es, sin duda alguna, la estrategia en las batallas contra nuestros adversarios para conquistar el planeta. Si hemos construido antes una refinería de especia, con sus beneficios podremos crear centros de producción de armamento. Con ello obtendremos efectivos militares, que van desde regimientos de infantería hasta vehículos, pasando por sofisticadas torretas de misiles de largo alcance y tanques acorazados. Con estos elementos, y ayudados de nuestros radares, planearemos los ataques.

Aunque a primera vista parece algo complicado, en cuanto cogemos el ratón nos damos cuenta de que vasta con "pinchar" sobre alguna de nuestras unidades para darle las órdenes del tipo "vigilar", "moverse" o "atacar". Y así durante todo el programa, ya que todo funciona mediante sencillos e intuitivos menús, con lo que nos haremos con la situación desde el primer momento.

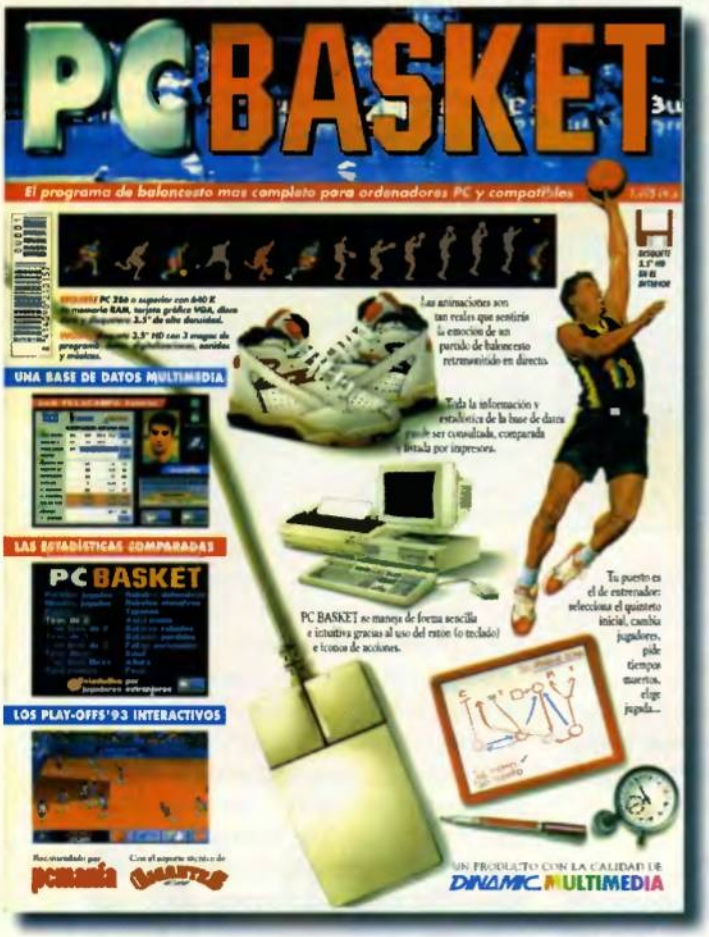
Desde luego, nunca fue tan fácil y divertida una conquista, aunque ésta sea sobre un extraño y árido planeta perdido en el universo. Una cosa está clara: la segunda parte de la saga de programas inspirados en «Dune» promete ser tan buena o incluso mejor que su predecesora.

Fco. Javier Rodríguez Martín

Si tienes un ordenador PC te ofrece PCBASKET

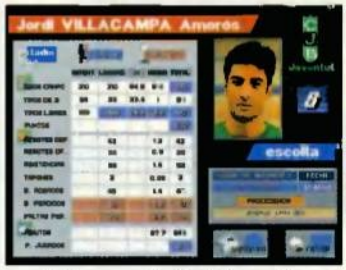
DINAMIC MULTIMEDIA

Revive los Play-Offs'93 con el programa de baloncesto más completo para ordenarores PC y compatibles



PC BASKET requiere PC 286 (AT) o superior con 640K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad.
Incluye disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, digitalizaciones, sonidos y músicas.

Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs '93.



El programa facilita información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.

Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.

Revive los Play-Offs '93 por el título. Consigue que tu equipo gane en cuartos de final, semifinales y final.

Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...

En PCBASKET tomas todas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

Solicita PCBASKET (1.995.-Ptas) enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Si deseo recibir PCBASKET en el domicilio que les indico.
P.V.P. 1.995.- (+255 ptas. de gastos de envio)

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad.....
Provincia.....Código Postal.....
Fecha de nacimiento...../...../.....DNI.....
Teléfono.....
Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Contra Reembolso ❑ Adjunto cheque
❑ Visa ❑ American Express
Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envia este cupón hoy mismo a:
DINAMIC MULTIMEDIA
C/ Ciruelos,4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID

NOTA: Dinamic Multimedia es la única entidad responsable de la venta y envio de PCBASKET.

PCMANIA

Flippers de Ensueño

PINBALL DREAMS

Este es, si nos falla la memoria, el primer programa que ha intentado trasladar la auténtica esencia de los clásicos pinballs a los PCs. «Pinball Dreams» viene a llenar con brillantez un hueco que inexplicablemente nadie había cubierto hasta ahora. Posee una calidad extraordinaria y a buen seguro que en poco tiempo se va a convertir en todo un clásico, digno de pertenecer a las mejores jugotecas.

El programa incorpora cuatro mesas diferentes, cada una con su propio diseño, lo cual influye tanto en los decorados como en la estrategia que es preciso imprimir para afrontar cada una de ellas. Todos los "ingredientes" de la máquina están incluidos, marcadores, multiplicadores de bonus, bolas extras, partidas adicionales, pasillos ocultos, rampas; absolutamente todo para hacerte sentir toda la emoción de este mítico pasatiempo. Incluso la posibilidad de provocar una falta, ese odioso "TILT" que nos hará perder una valiosa bola. Además, resulta muy interesante que en cada mesa puedan tomar parte hasta un total de ocho jugadores, almacenándose las puntuaciones más altas obtenidas de cada jugador.

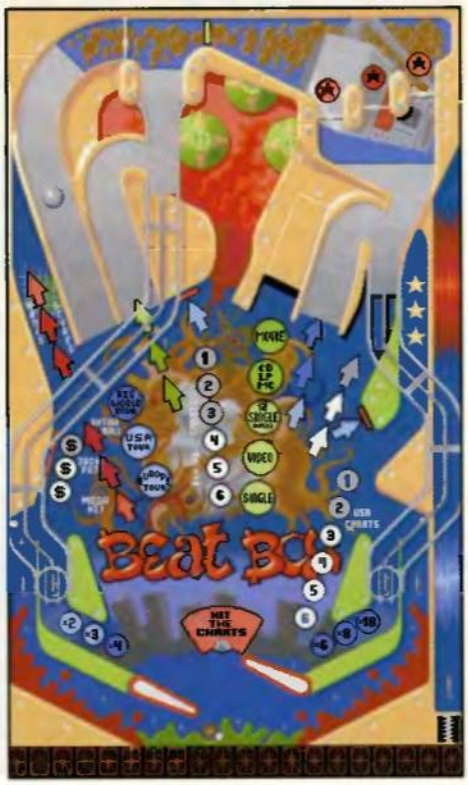
Digital Illusions ha sabido mezclar de una manera excepcional toda la jugabilidad de los pinball, con las posibilidades tanto gráficas como sonoras que ofrecen los PCs. Todo en el programa convence: el suave scroll, el realista movimiento de la bola, de los flippers, la confección de los accesorios de las mesas, las "lucecitas", los marcadores de puntuación animados; una auténtica maravilla. Hasta el sonido ha sido cuidado al máximo, tanto en las melodías como en los efectos. Un juegazo que te enganchará desde el principio, de esos en los que no pararás de decir "sólo una partidita más y lo dejo. Lo juro..."

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	90
MOVIMIENTO	84
SONIDO	80

A pesar de sus muchos detractores, no cabe duda de que los videojuegos son el mejor invento que existe para ocupar nuestros ratos de ocio. Sin embargo, también es cierto que, en algunas ocasiones, una buena máquina de pinball es capaz de hacernos pasar un rato tan estimulante como el que más. Digital Illusions ha pensado en ello y ahora nos brinda la oportunidad de compaginar ambas tareas en un programa muy conseguido.

DIGITAL ILLUSIONS/21th CENTURY
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
PINBALL



EN RESUMEN
«Pinball Dreams» es un simulador dotado de una extraordinaria calidad, que nos proporcionará largas y divertidas horas de entretenimiento.

Enrique Ricart

Sonido Digital

THE LEGEND OF KYRANDIA

No no creáis que nos hemos repetido. En efecto se trata de «The Legend of Kyrandia», la versión que os comentamos unos cuantos números atrás, pero esta vez editada en CD-ROM. Déjate envolver por la magia y el encanto de esta aventura, con el estupendo y superior sonido que permiten los CDs.

A los que no sepáis la historia os contaremos que esta aventura tiene lugar en el reino de Kyrandia. Una tierra alegre y floreciente, donde hace ya muchos siglos un antiguo rey selló un extraño pacto con la naturaleza, obteniendo como símbolo de la unión una valiosa gema. Esta piedra concentró en si misma los grandes poderes mágicos que siempre habían existido en Kyrandia, convirtiéndolo en el lugar habitado por humanos, donde la magia se manifestaría con mayor grandeza.

La Kyragema, que así es como se llama esta poderosa piedra, fue pasando de reyes a herederos utilizándose con fines productivos y para defenderse de los ejércitos enemigos. Hasta que un día un bufón de la corte, llamado Malcolm, asesinó a los monarcas y robó la Kyragema. Afortunadamente un poderoso mago llamado Kallak, utilizó su poder para crear un sello mágico para que Malcolm no pudiera abandonar el castillo. Pero al no disponer de la fuerza de la Kyragema, los magos fueron perdiendo poder, por lo que liberaron al bufón pensando que no cometería más fechorías. No se imaginaban como se equivocaban. Malcolm sólo quería venganza.

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

AT386 | VGA | 640 | AdLib

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	86
MOVIMIENTO	83
SONIDO	85

WESTWOOD/VIRGIN GAMES
V.COMENTADA: CD-ROM, VGA 256 Colores, Sound Blaster
AVENTURA GRÁFICA

Como era de esperar Kallak fue su primer objetivo, con lo cual nada más verle el bufón convirtió al viego mago en una estatua de piedra. Ahora sólo su nieto Brandon, un aprendiz de mago, puede liberarlo del hechizo.

Nuestra labor consistirá en acompañar y ayudar a Brandon a través de las diversas situaciones con las que se encontrará en su camino, y recuperar la preciada Kyragema.

«The Legend of Kyrandia», como su propio nombre indica, es toda una leyenda que nos envolverá en una aventura dulce, misteriosa y fantástica. Muy en la línea de las últimas aventuras gráficas publicadas, contiene un nivel alto de calidad y una realización técnica muy trabajada. Ahora llega esta estupenda aventura en CD-ROM, donde encontraremos el mismo desarrollo que en la versión anterior, pero con un sonido muy mejorado con el que disfrutaremos de gran cantidad de efectos digitalizados además de poder escuchar las conversaciones de los distintos personajes.

EN RESUMEN

Una buena oportunidad de disfrutar de una aventura clásica, con el mayor realismo y la intensidad que aporta el cuidado sonido que incorpora esta versión en CD-Rom.

Enrique Ricart

Mi Reino por un

WAYNE'S

De nuevo, el cine ha sido la inspiración de un juego de ordenador. Capstone, compañía que se está prodigando en los últimos meses con un buen número de títulos, ha realizado la conversión de un film del que se ha comentado que es un puro desmadre. El programa no llega a tanto pero, a decir verdad, es entretenido y se deja jugar.

VERSIÓN EN INGLÉS

CAPSTONE
V. COMENTADA: VGA 256 Colores Sound Blaster
AVENTURA GRÁFICA

Justo es que reconozcamos que no hemos visto la película. Lo cual puede ser un arma de doble filo ya que, por un lado no estamos influenciados para emitir juicios a priori, pero también nos quedamos sin saber si la adaptación ha sido fiel o no. En fin, ¿qué se le va a hacer? En lo que se refiere al argumento, por las noticias que tenemos, se aproxima bastante.

«Wayne's World» es un programa de televisión realizado por un par de chiflados llama-

Directos al Nuevo Mundo

AN AMERICAN TAIL

Dicen que América es la tierra de las oportunidades. Triunfar allí sólo depende de dos factores: el propio talento y la suerte. Incluso hasta un ratón puede lograr cosas importantes, aunque no comience con buen pie.

CAPSTONE
V.COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
AVENTURA GRÁFICA

«An American Tail» está dividido en dos partes, que corresponden a la conversión a nuestras pantallas de dos películas de dibujos animados de gran éxito entre el público infantil. La primera es la que da nombre al programa y su historia comienza cuando Fievel, nuestro protagonista, llega solo a Nueva York a bordo de un barco. Su primer objetivo es claro: encontrar a su familia, obteniendo pistas de la gente, probando fortuna en diversos juegos y usando diversos objetos. La segunda se llama «Fievel va al Oeste», y como su nombre indica, el ratoncillo coge el ferrocarril hacia el Oeste. Sin embargo, en el trayecto el malvado gato R. Waul Gang le tira del tren. De nuevo en busca de su familia y además, con la idea en la cabeza de eliminar al "minino".

Como veis, el tiempo para aburrirse delante de la pantalla no parece que exista en un programa con un argumento tan prometedor como éste. Y es que «An American Tail» tiene cualidades como para entretenernos durante un buen rato.

Los gráficos de los decorados han sido digitalizados de la película y posteriormente retocados. Los personajes se han realizado siguiendo la técnica usada en la creación de los dibujos animados, con lo que además los movimientos son de gran calidad. No podemos decir lo mismo del sonido que no ha sido cuidado en exceso, y aunque la melodía no es mala, sí termina por hacerse repetitiva, ya que al ser una aventura, intentar resolver nuevos enigmas nos llevará su tiempo y escuchar siempre lo mismo puede llegar a cansar. Otro detalle a tener en cuenta es que el programa está pensado en principio para un público de todas las edades, por lo que las dificultades que encontraremos no serán demasiado elevadas.

EN RESUMEN

A pesar de que posee una calidad aceptable, no es una de esas aventuras que han encumbrado el género. Le falta ese "algo" especial que distingue las grandes joyas de los programas correctos.

Oscar Santos

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

AT286 | EGA | 640 | ADLIB

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	73
ADICCIÓN	70
DIFICULTAD	65
SONIDO	50

a Pizza

WORLD

dos, Wayne y Garth. El proyecto, a pesar de su éxito está en serio peligro ya que la situación económica de la emisora es bastante mala. O consiguen pronto un montón de donativos que remedien el tema o, tristemente, se quedarán en la calle. Nuestros disparatados protagonistas no han pensado nada mejor para reclamar la atención de la gente que conseguir un record mundial. Nada más y nada menos que... ¡la pizza más grande de la historia!

«Wayne's World» es una aventura gráfica que posee una calidad, quizá no excesivamente elevada, pero si la suficiente como para considerarla más que digna. Gráficamente no descubre nada nuevo y tiene un parecido bastante sospechoso con «La Mitad Oscura», también de Capstone. Sin embargo, aporta detalles como la digitalización de algunas escenas sacadas de la película. El sonido está logrado e incluye ciertas voces que le dan un aspecto más atractivo. Pero lo más llamativo es, aparte de su aceptable adicción, el control de los personajes. Manejaremos a Wayne y a Garth, y de nuestra habilidad en intercambiar el liderazgo entre ambos dependerá el éxito en el juego.

EN RESUMEN

«Wayne's World» es un programa entretenido. Su virtud principal, o su fallo, según como se mire, está en coordinar adecuadamente las acciones entre los dos protagonistas.

Francisco Delgado

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

AT286 | VGA | 640 | ADLIB

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	75
MOVIMIENTO	70
SONIDO	70

Fútbol a Toda Pantalla

SENSIBLE SOCCER

Ya iba siendo hora de que los usuarios de PC pudieran presumir de tener un simulador digno del deporte rey. Coged la bufanda, la gorra y la bandera de vuestro equipo favorito y preparaos para presenciar y jugar la liga más divertida y emocionante que jamás hayáis visto. Seguid atentos porque empezamos a ponernos en juego.

SENSIBLE SOFTWARE
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
DEPORTIVO

Adaptando la palabra "soccer", término con el que se conoce en Inglaterra al deporte del balompié, la gente de Sensible Software nos presenta el «Sensible Soccer», un simulador de fútbol que recrea con todo detalle la emoción de este deporte, incluyéndose la variedad de poder organizar distintas competiciones como Copas, Ligas y Campeonatos, tanto reales como imaginarios, amistosos, etc. Los 64 clubs europeos más representativos del continente europeo han sido alineados, así como las selecciones nacionales de Europa, y una curiosa selección de equipos formados por unos no menos curiosos personajes. Es decir, todas las características necesarias para hacer más divertido el que puede considerarse como el simulador de fútbol más entretenido y realista que se haya creado hasta la fecha.

Lo que más gusta de este juego es el perfecto equilibrio conseguido entre sencillez y complejidad. «Sensible Soccer» es muy completo tanto en la cantidad de opciones, como en su manejo. Tendremos la posibilidad de elegir la duración de un partido, salvar los goles y jugadas importantes, alterar las condiciones climatológicas del terreno de juego, editar las repeticiones de nuestros mejores goles, etc. También podremos alterar a nuestro gusto los nombres, tanto de los jugadores como de los equipos, escoger los colores de su uniforme y elegir la táctica con la que jugará la alineación que hayamos seleccionado, pudiendo optar entre un total de ocho distintas. Éstas se pueden cambiar todas las veces que queramos durante el partido si lo estimamos oportuno, además de poder realizar hasta dos sustituciones de los jugadores que creamos convenientes.

En lo referente a su manejo, el juego es fácil de ejecutar, aunque requerirá un poco de práctica antes de que podamos realizar regates, "cañonazos" al portero, faltas, corners y tiros con efecto. El balón no se nos quedará pegado a los pies, con lo que este tendrá libertad absoluta de movimiento. Otro hecho de agradecer es que el reglamento ha sido fielmente respetado. Tanto los jugadores como el campo están en sus proporciones correctas, existen las tarjetas, las faltas con barrera, los penalties e incluso la nueva norma de no poder ceder al portero el balón con el pie.

«Sensible Soccer» no es una panacea en lo que a gráficos se refiere; estos son algo diminutos pero perfectamente realizados. El sonido, la verdad es que no es muy bueno: el bullicio continuo del público que oiremos de fondo no está muy bien conseguido y llega a ser hasta molesto. A pesar de todo esto, el juego es muy adictivo, aunque dependerá de dos cosas: del joystick que utilicéis y del ordenador que tengáis. Resulta que el juego corre demasiado rápido y si a esto unimos lo injugable que puede ser si utilizamos un joystick analógico, la realidad es que te puedes volver loco. Sólo si usáis una velocidad baja de megaherzios en vuestro PC y un joystick que no sea tipo simulador de vuelo, podréis disfrutar de este simulador como auténticos enanos.

EN RESUMEN

Un simulador de fútbol estupendo que para ser disfrutado a tope depende de ciertos factores ajenos al software. Todo está en el joystick que utilicemos.

Enrique Ricart

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

REALISMO	80
GRÁFICOS	71
ADICCIÓN	82
MOVIMIENTO	75
SONIDO	60

esto tiene truco

PRINCE OF PERSIA 2

Después de hacer un savegame, aparecerá un fichero prince.sav. Este, se puede editar con el PCTools o un programa similar, y con solamente cambiar el código hexadecimal 44 00 BD 00 05 03 00 00 01, por EF 00 BD 00 05 40 00 00 01 y al cargar este nuevo savegame modificado obtendréis cuarenta botellas (no cabrán en la pantalla) y doscientos treinta y ocho minutos para salvar a la princesa. Tendréis que hacer esto cada vez que hagáis un nuevo savegame.

FERRÁN BRUNET (BARCELONA)

TEST DRIVE III

De manera similar al anterior truco, se pueden obtener vidas infinitas en este espectacular juego de coches de Accolade. Tenéis que editar el fichero TD3.EXE y cambiar la línea 88 3E C9 18 88 1E CAN 18 por 90 90 90 90 90 90 90 90 y la FE 0E 82 09 74 por 90 90 90 90 90. Recordad que es conveniente hacer estos cambios sobre una copia de seguridad.

ÓSCAR SÁNCHEZ (MADRID)

THE BLUES BROTHERS

Si en la pantalla de selección tecleáis HOULQ, podréis ir al nivel que deseéis con sólo pulsar su número seguido de la barra espaciadora.

ALBERTO DURÁN (PONTEVEDRA)

GOLDEN AXE

Para no tener que empezar desde el principio cada vez que os maten, sólo tendréis que pulsar el número de nivel en el que queráis empezar en la pantalla de selección. Utilizad los números del teclado normal, no los del numérico.

Para ver publicados en estas páginas vuestros propios trucos sólo tenéis que hacérnoslos llegar enviando una carta. Nuestra dirección es:

PCMANÍA
HOBBY PRESS S.A.
C/ Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Por favor no olvidéis destacar en un lugar visible la anotación **SECCIÓN TRUCOS**.

SANTIAGO CAMPO (LÉRIDA)

DEFENDER OF THE CROWN

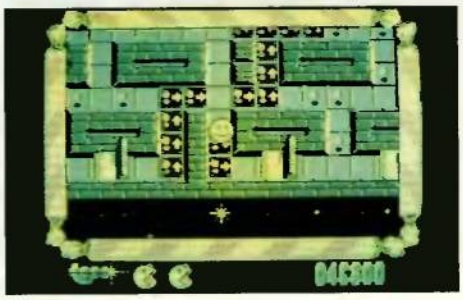
Justo en el momento en el que esté cargando la batalla, pulsad R y obtendréis 1024 knights, siempre que seleccionéis el modo de ataque normal o el de defensa.

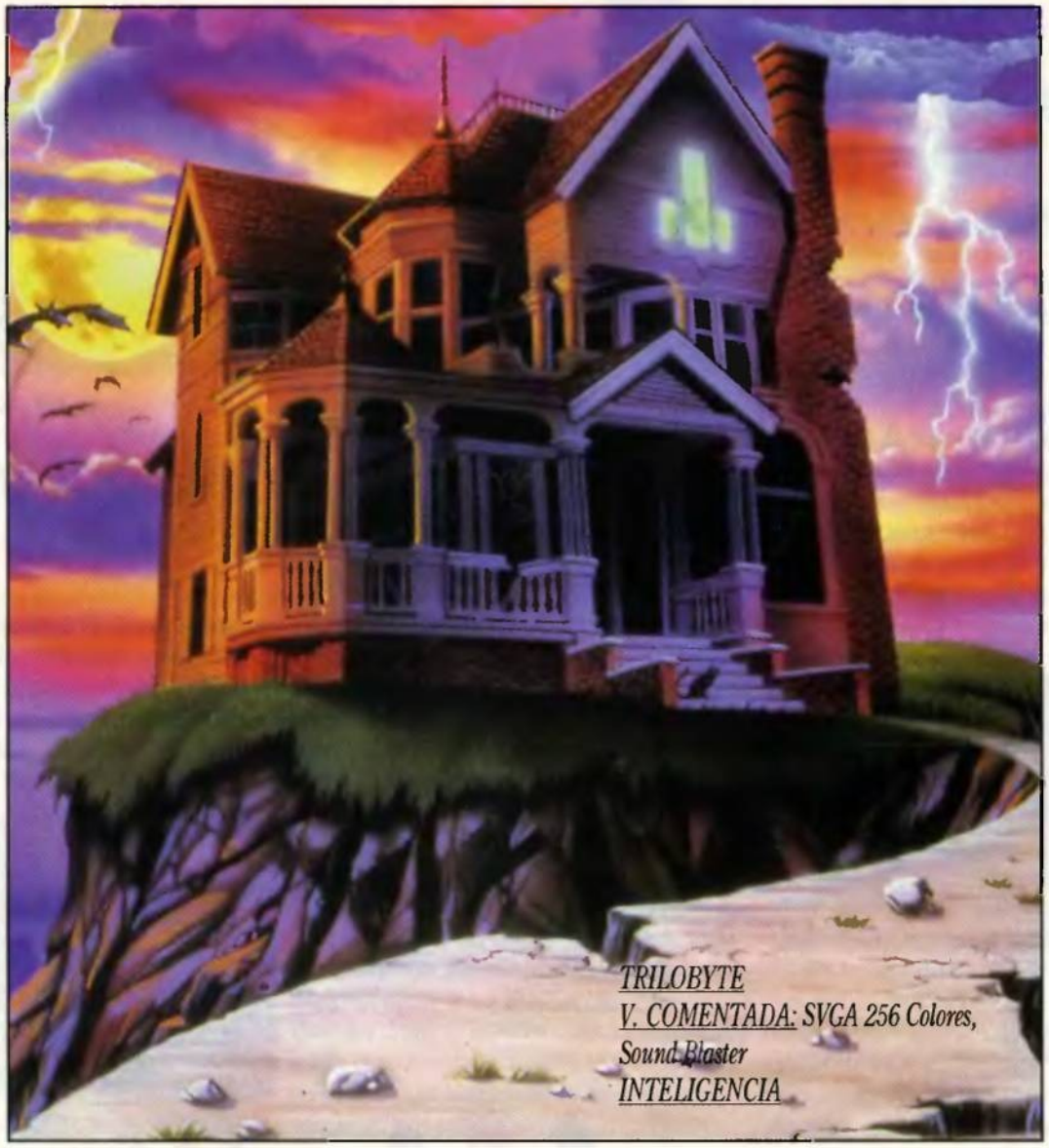
RICARDO RUEDA (GIJÓN)

MAD MIX GAME

Para obtener vidas infinitas en este sensacional comecocos de Topo, cargad el juego con MADMIX.GMT.

ALEJANDRO NOGAL (CASTELLÓN)





THE 7th GUEST
PESADILLA VIRTUAL

Dicen que lo que no puede ser, no puede ser. Y además, es imposible. Pero siempre hay alguien dispuesto a echar por tierra afirmaciones tan categóricas como ésta. Graeme Devine y Rob Landeros pertenecen a esa estirpe privilegiada, capaz de llevar a cabo tareas que un simple mortal no podría. Tocados por la gracia divina o mensajeros de los dioses que habitan en el interior de una CPU, la cuestión se reduce a una simple invitación. Nos están ofreciendo algo distinto a todo lo visto hasta hoy en cuestión de videojuegos para Pc. Nos están ofreciendo descubrir al séptimo invitado.

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
510 K (1.5 MB XMS)
Espacio en Disco:
10 MEGAS
CPU:
386 DX (486 REC)
CD-ROM:
150 K/S (300K/S REC)
T. Gráfica:
MCGA, SVGA 16 BITS
512 K mínimo
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster, Roland, Pro Audio Spectrum
Control: **Ratón**

En realidad no se podría decir que «The 7th Guest» sea eso, un juego. Casi, ni se podría afirmar que se trata tan sólo de un programa. ¿Qué es entonces «The 7th Guest»? La pregunta del millón, señoras y señores. Bueno, hagamos un pequeño esfuerzo e intentemos explicarlo del modo más simple que podamos.

Decía el poeta que cada uno adopta su papel en el gran teatro del mundo. Y que toda nuestra vida no era sino una actuación en un gran escenario, en el que la mayoría estamos como comparsas, actores de segunda fila cuya interpretación pasa, casi siempre, desapercibida ante los ojos de los demás. Lo que queremos decir es que, precisamente en estos momentos, se nos brinda la oportunidad de debutar en otro teatro. Un teatro que no pertenece a la realidad. Que casi no pertenece ni a este mundo. Un teatro virtual. Un escenario fruto de la fantasía y la ensoñación y que, sin embargo, es palpable, está ahí. Nos llama, nos envuelve con su dulce canto. Como la sirena cantaba a Ulises. Pero, a diferencia del héroe homérico, nosotros sí estamos dispuestos a dejarnos atraer por la dulce música y caer atrapados

¿MISTERIOS SIN RESOLVER?

Sabemos que acabar con una maldición no es tarea fácil. Incluso para aquellos que consideren el terror en su estado más puro como un ambiente ideal para pasar unas vacaciones. Por eso, os daremos alguna pequeña pista sobre cómo se pueden resolver tres de los primeros juegos que se nos proponen. Con algo de insistencia es sencillo superarlos, pero una ayudita nunca viene mal. Leed con atención y..., mucha suerte.

EL COMEDOR

Los invitados se reunieron en torno a un suculento pastel. Pero observaron que no era una tarta normal. Las extrañas figuras que coronaban sus cremosas capas de dulces les provocaron sentimientos ciertamente contradictorios. Y lo más importante, ¿cómo debían repartirlo para que cada comensal tuviera la misma cantidad que sus compañeros? Veremos que existen en el pastel dos curiosas figuras, combinadas con porciones en las que no hay nada raro. Las figuras representan lápidas y calaveras. Hay que hacer una división de modo que a cada uno le toquen dos calaveras, dos lápidas y una porción "limpia", sin nada extraño. Lo mejor es empezar por la columna de la derecha, en vertical. Seguiremos por la parte inferior, teniendo en cuenta que pueden realizarse distintas combinaciones de pedazos para lograr nuestro objetivo. Continuamos por la parte izquierda, en vertical, hacia arriba. El resto casi sale solo. Bastante sencillo como comprobaréis.

LA VIDRIERA

En la puerta que da acceso a la casa se encuentra una inmensa vidriera. Ésta es un puzzle, en principio, un tanto raro. Aparecen unas arañas sin saber con qué sentido. Lo único que hay que hacer es colocarlas en cada una de las puntas de la estrella que forma el dibujo. Todas menos una, ya que de otro modo sería imposible.

Pinchando con el ratón en cualquiera de los vértices, veremos la primera araña, y una voz nos preguntará: "Which way should I go, now?" (¿Qué camino debo tomar?). Observamos que la araña se puede mover en dos direcciones, a partir de donde sale. Con la primera tomaremos cualquier dirección. Pero, a partir de este momento, tenemos que elegir las puntas de la estrella con sumo cuidado. Debemos hacer que el lugar del que ha partido una araña, sea inmediatamente ocupado por la siguiente, fijándonos, por tanto, en el vértice que conduce hacia el punto de origen de la araña anterior. El puzzle se solucionará rápidamente.

EL TELESCOPIO

En la biblioteca existe un telescopio que apunta hacia... Bueno, digamos que hacia las estrellas. Si nos acercamos a él, podremos ver la redonda imagen de un planeta en el que, de repente, aparecen una serie de letras unidas por senderos.

Hay que formar una frase con ellas, de modo que guarde un sentido. Los senderos nos indican las letras que podremos elegir, uniéndolas con la que hayamos escogida previamente. Os contaremos lo más importante: hay que empezar por una T.

Bueno, está bien, os diremos la frase completa. Es muy sencilla, fijaos: "There is no possible way" (algo así como "No hay escapatoria"). Un mensaje nada alentador, desde luego.

en sus redes. Seres fantasmales guardan celosamente el mayor de los secretos. Misterios que bordean y se sitúan a uno y otro lado de la peligrosa y estrecha línea que separa la vida de la muerte, el bien del mal, la gloria de los abismos de la desesperación y el infortunio. Misterios que nos conducen, inexorablemente, a un sólo punto. Al séptimo invitado.

LA CASA MALDITA

El programa nos invita –nunca mejor dicho– a visitar una mansión, y presenciar en ella algo terrible. Reminiscencias del pasado que han tomado forma alucinante y nos muestran como seis almas atormentadas repiten, paso por paso, ciertas acciones que realizaron en vida. Veremos sus grandezas y sus miserias, como traicionaron a sus amigos y el precio que pagaron por ello. Todo, con el objetivo de acabar con una maldición que pesa sobre el lugar y, quizá, sobre nosotros mismos.

El modo de vencer a ese mal que habita en la mansión Stauf es, relativamente, sencillo. Habrá que resolver ciertos puzzles y pruebas de ingenio que, en su momento, surgieron de la esquizofrénica mente de Henry Stauf, el anfitrión. Para ello, bastará con armarse de paciencia y razonar con lógica la mayoría de las veces. Y también contar con algo de suerte, ¿por qué no? El resto, casi ni depende de nosotros.

TOUR DE FORCE

«The 7th Guest» debe ser considerado como un auténtico "tour de force". Un ejercicio pleno de imaginación e imaginería virtual en el mundo del ocio informático. Como ya hemos mencionado, casi no podemos tomarlo como un simple juego, porque va más allá de todo lo que, hasta hoy, se había visto en la pantalla de un ordenador. Y quizá pase mucho tiempo hasta que podamos observar algo similar.

El sólo hecho de concebir un programa en el que se entremezclen de modo tan excepcional un escenario irreal con actores de carne y hueso; un argumento tan cinematográfico, fruto de la mente de un escritor de la talla de Matthew Costello; una acción tan perfectamente encadenada en cuanto a situaciones; unos decorados tan –arriesguémonos a decirlo– perfectos, creados por obra y gracia de un equipo de artistas gráficos que no tiene precio, y de un software entre el que hay que incluir programas como el «3D Studio»; una banda sonora increíble de la que se ha ocupado un grupo conocido por «The Fat Man», etc..., provoca que «The 7th Guest» no pueda, y no deba, ser comparado con lo que se conoce como "videojuego". Es casi una película interactiva. Un intento, más que logrado, de experimentar con la realidad virtual y las inmensas posibilidades que encierra un formato capaz de almacenar seiscientos megas de información en un disco. Y recordemos que el programa ocupa dos. Por todo ello, considerad que es complicado puntuar algo que, hoy por hoy, es la perfección hecha juego.

No seáis demasiado intransigentes con nuestras opiniones, absolutamente personales, aunque lo más objetivas posible, y nuestro modo de ver las cosas, y pensad en «The 7th Guest» como en una oportunidad de disfrutar de algo espectacular y muy, muy especial. Prácticamente, una broma siniestra.

Francisco Delgado

Y SE ABRIÓ LA CAJA DE PANDORA...

Pero, ¿qué es lo que ocurre en la casa? ¿Cuál es la maldición que cayó sobre Henry Stauf? ¿Quién era realmente este hombre? Toda leyenda tiene su trasfondo de realidad. Y la leyenda cuenta que Henry Stauf se encontraba en la más absoluta de las miserias, de la degradación moral y física, cuando, de repente, se reveló como un extraordinario juguetero. Un hombre al que los niños adoraban y cuyas muñecas se convirtieron en el objeto de deseo de toda la población infantil de la comarca.

Sin embargo, un día la muerte cubrió con su frío manto la región. Y todos los fallecimientos se relacionaban con la cercana e inquietante presencia de las muñecas. Todos, sin excepción. Stauf se recluyó, voluntariamente, en su espléndida mansión y organizó una fiesta horrible, un "baile de los malditos" al que invitó a seis personajes. En secreto, fue prometiéndoles, uno por uno, hacer realidad sus más inalcanzables deseos. Y todos cayeron en la trampa. Engañaron, traicionaron, se volvieron viles y crueles por el brillo cegador de un premio imposible. Un premio que encerraba en su interior toda la mentira y la maldad imaginable.

Entre tanta desconcierta, descubrieron, en su estrechez de miras, un hecho extraño. En realidad, había alguien más con ellos. Alguien que no veían, pero cuya presencia se dejaba sentir, como una losa. Y el terror se apoderó de sus débiles almas transformándolos en seres vacíos de todo sentimiento humano. El séptimo invitado estaba allí, y aún continúa en la casa...

En resumen

«The 7th Guest» es el arte hecho juego. Un soplo de aire fresco en un mundo en el que se creía que ya estaba todo dicho. Si tenéis la oportunidad de conseguirlo, no lo dudéis: pocas veces se ve algo como esto. Siendo un programa tan excepcional, poco más se puede decir.

ORIGINALIDAD	95
GRÁFICOS	99
ADICCIÓN	95
SONIDO	96
ANIMACIÓN	96

© 1992 MicroProse Ltd., Inc.
TASK FORCE 1942
SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC
MICROPROSE
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF
GRANDSLAM
© 1992 Grandslam Video Ltd.
Castle of Dr. Brain
SIERRA
© Sierra On-Line, 1991
SIGUE AL LIDER...
Disney's La Bella y la Bestia
DISNEY SOFTWARE
ERBE
Distribuido por:
INFOGRAMES
© Disney
QuicKit
topo
Ya no tendrás que aprender "Chino"
© Topo Soft, 1993
STAR WINGS
SIMULADOR DE COMBATE ESPACIAL
Por Lawrence Holland y Edward Kilham
© 1993 Lucasfilm Entertainment Company
ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL.: (91) 458 16 58

LA MITAD OSCURA

La Cara Oculta de un Escritor

Todos conocemos al escritor estadounidense Stephen King por sus inquietantes e imaginativas novelas de terror y por las numerosas adaptaciones cinematográficas que se han hecho de ellas. Pues bien, ahora tenemos la oportunidad de disfrutar con nuestro ordenadores de una de sus más recientes obras, «La Mitad Oscura», en forma de aventura gráfica.

CAPSTONE
V.COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
AVENTURA GRÁFICA

El argumento tiene bastante que ver con la propia vida de Mr. King, ya que, como muchos de vosotros recordaréis, escribió en 1984 «Maleficio» bajo el seudónimo de Richard Bachman para evitar las supuestas presiones que trae consigo un nombre famoso y así poder escribir a gusto.

Esto debió ser lo que le dio posteriormente la idea de concebir un relato en el que un escritor con falta de ideas se inventa un sobrenombre para superar su crisis personal, descubriendo más tarde que, de alguna manera, este personaje irreal ha cobrado vida en forma de un brutal asesino.

El origen de toda esta terrorífica historia se remonta a la infancia de Thad Beaumont, nuestro protagonista. Cuando era pequeño, se tuvo que someter a una complicada operación para extirparle un tumor cerebral que amenazaba su vida. Los médicos descubrieron entonces que se trataba de un gemelo que había sido absorbido por el niño en el vientre materno, y cuyos restos (un ojo aún con vida y unos dientes) le producían mareos y alucinaciones.

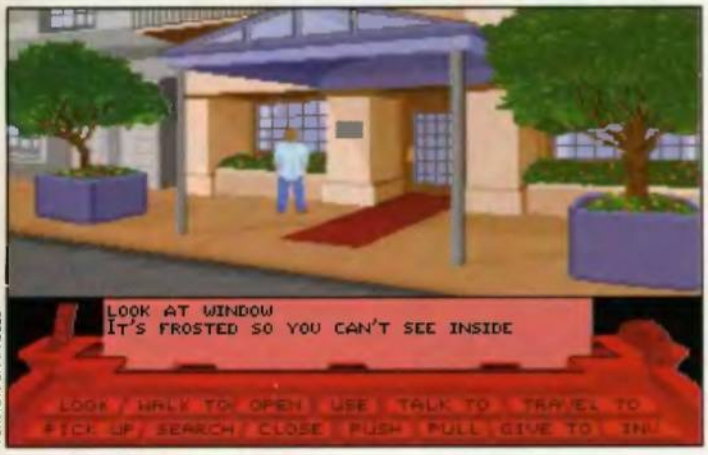
Los años pasaron, y Beaumont se convirtió en un famoso y reconocido escritor de novelas de terror, felizmente casado y con una hija. Pero lo que más le preocupaba era que todo el reconocimiento público no se debía a él, sino a su seudónimo, George Stark.

UN PERSONAJE BRUTAL

Stark había sido creado por el propio Thad y fomentado por su editorial, quien lo mantenía bajo escrupuloso secreto entre sus lectores. Esta mascarada había llegado hasta el punto de crear toda una serie de características personales que diferían mucho con las del verdadero escritor.

Éste solía escribir sus libros a máquina, mientras que, siendo George, lo hacía a lápiz; Thad era una persona calmada y pacífica, su "otro yo", violento y brutal. Así, cuando Thad escribía una nueva novela con el nombre de George Stark, cambiaba de carácter y se volvía agresivo, asustando incluso a su mujer.

Pero, llegó un momento en que Beaumont salió de su crisis y decidió acabar con la farsa escribiendo un libro con su propio nombre para abandonar a Stark. Dada la importancia del hecho, lo llevó a cabo mediante un artículo publicado en una famosa revista donde se mostraba una foto de Thad y su esposa



VERSIÓN EN INGLÉS

VERSIÓN EN INGLÉS

VERSIÓN EN INGLÉS

ante una falsa tumba con el epitafio: «George Stark. No era un buen chico».

EL JUEGO: COMIENZAN LOS ASESINATOS

Es en el cementerio donde empieza nuestra andadura por «La Mitad Oscura», en la que tomamos el papel de Thad Beaumont. Lo primero que vemos es la falsa tumba, creada para dar más solemnidad al artículo, abierta. Además, unas marcas en el lodo indican que alguien ha salido del siniestro agujero. Acto seguido, se comete un asesinato. La policía interroga a Thad, pues sus huellas han sido encontradas en el lugar del crimen.

A partir de este momento, la vida del protagonista se convierte en una pesadilla. Su gemelo-lado oscuro quiere que vuelva a escribir con su nombre y hará todo lo posible para conseguirlo.

El juego está dividido en días y refleja con bastante fidelidad la obra de Stephen King. Tenemos a nuestra disposición un buen número de acciones a realizar representadas como iconos fácilmente controlables por medio del ratón. Podemos mirar, hablar con otros personajes, escrutar objetos, cogerlos, usarlos, etc.

Destaca la variedad de escenarios que presenta el programa entre los que se encuentran la vivienda de Thad, el, hasta entonces tranquilo, pueblo donde se están cometiendo asesinatos, el cementerio y otros lugares a los que tenemos acceso a medida que vamos avanzando en la aventura.

Nuestro objetivo, claro está, es detener a George Stark, quien necesita continuar figurando como autor de los terroríficos escritos para mantenerse con vida, si no es así, se irá deteriorando poco a poco. Sin embargo, la misión no va a ser nada fácil, menos aún cuando tenemos a la policía pisándonos los talones, ya que somos el principal sospechoso. Y esto no es todo, porque además, durante el transcurso del juego, debemos ir resolviendo un número creciente de misterios para poder dormir y pasar al día siguiente.

Entre estas incógnitas se encuentran, por ejemplo, las inquietantes pesadillas de nuestro famosos escritor y los trances en los que entra cuando se pone a escribir en contacto telepático con Stark. ●

Fco. Javier Rodríguez Martín

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
6 MEGAS
CPU:
AT 286
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster, Roland
Control: **Teclado, Ratón**

VERSIÓN EN INGLÉS

VERSIÓN EN INGLÉS

VERSIÓN EN INGLÉS

VERSIÓN EN INGLÉS

En resumen

Aunque los gráficos, tanto de los personajes como de los fondos que los arropan, son algo simples, su punto fuerte es la historia en la que nos vemos inmersos. Un relato original y cautivador, digno de Stephen King, que mantendrá la atmósfera de misterio hasta el final.

ORIGINALIDAD	84
GRÁFICOS	71
ADICCIÓN	87
SONIDO	76
DIFICULTAD	89

COBRA MISSION

¡Caliente Caliente!

Antes de leer este artículo, una advertencia: vamos a hablar de un juego que contiene, tanto en forma de gráficos como de texto, escenas violentas y, sobre todo, altamente eróticas. Por lo menos, eso es lo que asegura la introducción de su libreto de instrucciones. Introducción que además recomienda a los compradores de mente estrecha y que piensen que el sexo es algo sucio y castigable, que devuelvan el programa sin abrir el sobre que contiene los discos.
Y nosotros pensamos: ¿será cierto, o se trata simplemente de una estratagema para dar publicidad a un nuevo producto? Porque todos sabemos que en cuanto se dan esta clase de advertencias, el producto en cuestión se vende como rosquillas, por aquello del morbo.

MEGATECH
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
JUEGO DE ROL / AVENTURA

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
11 MEGAS
CPU:
AT 286
T. Gráfica:
EGA, VGA, MCGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster, Sound Master
Control: **Teclado, Ratón**

Pasemos pues, sin perder más tiempo, a comprobar si es oro todo lo que reluce y, sobre todo, si este enigmático programa merece la pena. Una cosa es segura: está clasificado para mayores de 18 años. Por algo será.

Comenzamos por el principio, es decir, por la historia en la que nos veremos envueltos. Una pequeña isla situada al sur de Florida llamada "Cobra Island", es el lugar donde nació nuestro protagonista. Allí cursó estudios en la escuela superior, pero cuando llegó el momento de asistir a la universidad, decidió trasladarse a Florida para ampliar horizontes y hacer "algo de provecho en la vida", como le repetía una y otra vez su madre. Aún así, lo suyo no eran los estudios, y durante su estancia en la capital se convirtió en algo parecido a un guardia de seguridad. El siguiente paso fue acabar como investigador privado en uno de los peores barrios de la ciudad. Se dedicaba a trabajillos de poca monta, como la investigación de pequeños robos y cosas de ese estilo.

Un día, de regreso a su oficina tras una jornada de duro y sucio trabajo en las calles, conectó el contestador automático para escuchar las llamadas recibidas en su ausencia. Para su sorpresa, lo que oyó fue un mensaje de una antigua novia de la escuela superior, en "Cobra Island". En él, su antiguo amor le informaba de que multitud de chicas jóvenes de la isla habían desaparecido misteriosamente, incluida Donna, otra de sus antiguas "amantes" a la vez que el vandalismo y los antros de dudosas actividades se adueñaban de su tierra natal.

Como es lógico, nuestro protagonista aceptó regresar a la isla para poner un poco de orden, no sabemos si por la dulce voz de su ex-novia, por su espíritu de hé-

VERSIÓN EN INGLÉS

VERSIÓN EN INGLÉS

VERSIÓN EN INGLÉS

roe, o porque debía varios meses de alquiler y una inyección monetaria no le vendría nada mal.

DE HÉROE POR LA VIDA

Esta es la situación. Y nuestro objetivo en esta aventura será ir descubriendo qué es lo que ocurre en cada uno de los cinco barrios en los que se divide la isla de la cobra, hasta encontrar a Donna respetando el siguiente orden: Central Cobra, West Cobra, South Cobra, East Cobra y el cementerio. Todos y cada uno de ellos están regidos ahora por un individuo que es quien controla todos los negocios sucios, como la trata de blancas, y los locales de alterne más lamentables. Debemos, entonces, investigar por las calles hasta descubrir de quién se trata y acabar con él para acceder a la siguiente zona.

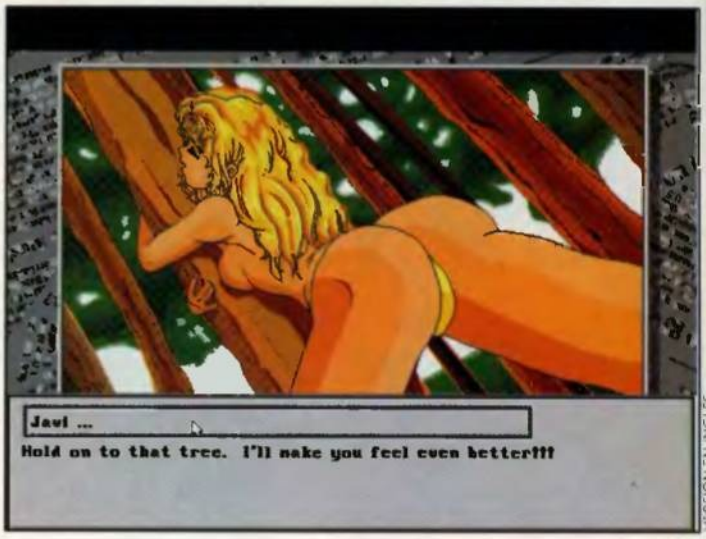
Nuestro "trabajo", o sea el programa, se divide en varios "niveles". Por un lado, nuestras correrías por las calles, acompañados de nuestra fiel amiga, seguirán el desarrollo característico de los juegos de rol. Esto quiere decir que iremos ganando experiencia a medida que resolvamos pequeños puzzles.

Podremos entrar en casas, comprar artículos –ropa, armamento y "otros juguetes" –en las tiendas, hablar con otros personajes, etc. Otro aspecto muy importante son las luchas cuerpo a cuerpo con los maleantes que han encontrado su paraíso en nuestra ciudad y con los que nos tropezaremos continuamente. Para derrotarlos, deberemos ir adquiriendo armas cada vez más efectivas. Por supuesto, estas luchas nos aportarán más fuerza y, lo que es más importante, más experiencia.

Otro problema importante es el dinero. Lo necesitaremos para comprar armas y elementos curativos que nos fortalezcan tras los enfrentamientos callejeros. Lo podremos conseguir de varias maneras: una es... pues el trabajo. En casi todas las zonas tenemos la posibilidad de ser contratados como mensajeros a domicilio, empleo que, además de reportarnos pingües beneficios, nos dará la oportunidad de conocer a las gentes de la ciudad y obtener información de ellas. Otra forma bastante eficaz de llenar nuestros bolsillos es encontrar dinero en las casas o en la calle, o quitárselo directamente a los enemigos que vayamos derrotando.

Pero centrémonos en lo que todos estabais esperando, porque ya sabemos que habéis leído el título del siguiente párrafo con el rabillo del ojo.

VERSIÓN EN INGLÉS



VERSIÓN EN INGLÉS

VERSIÓN EN INGLÉS

SEXO Y VIOLENCIA. FALTA EL ROCK 'N ROLL

Hasta ahora, todo parece muy normal, y no muy diferente a otros muchos programas del mismo tipo. Pero llegamos al punto donde este programa se convierte en algo realmente especial. Porque, por ejemplo, en la primera zona, hablaremos con cierto personaje cuya obsesión es coleccionar ropa interior femenina, a poder ser, usada. Esto ya no es normal. Y menos aún cuando este personaje nos cambia la lencería que encontremos por fotografías de chicas más bien ligeritas de ropa. Pero eso es solamente el principio.

Sí, porque durante el juego, no os sorprendáis si hablando con algún ciudadano, éste os manda a tomar...vientos, o al entrar en algún sórdido local, encontráis a una bella joven semi-desnuda y atada que suplica que la deis latigazos y demás placenteras (para ella) torturas, o incluso algún vecino os invita cordialmente a presenciar la proyección de algún video de marcado carácter pornográfico. Pero eso no es lo más fuerte, ya que además de ser buenos con las armas y de ser astutos en nuestras pesquisas, es conveniente, para acabar la aventura, ser buenos en los delicados artes del amor y la seducción. Así, a medida que rescatamos jovencitas de las manos de los jefes de la corrupción, éstas nos darán sus números de teléfono. Y si las llamamos, podemos obtener una jugosa cita con ellas, en la que... deberemos dar los pasos necesarios para satisfacerlas sexualmente.

Sí, amigos, haremos el amor con ellas y no sólo haciendo gala de nuestros naturales atributos, sino que además podremos dejar volar nuestra imaginación y utilizar algún que otro artilugio adquirido en las "sexshops" de la isla. Además, todo lo que hagamos será narrado punto por punto y con pelos y señales para cerciorarnos de que nuestra compañera se lo está pasando realmente bien. No podía ser de otra manera.

CONCLUIMOS, ANTES DE QUE SE NOS DERRITA EL MONITOR

Primera conclusión: las advertencias de los creadores del juego no eran un farol. Efectivamente, esta misión en «Cobra Island» contiene suficientes diálogos obscenos e imágenes más que picantes como para tratarse de un artículo dirigido exclusivamente al público adulto. Eso sí, todos los gráficos de las chicas están realizados con esa inocencia propia de los dibujos japoneses y cómo no, con bastante buen gusto y saber hacer. Es decir, no se trata de resultar grosero y de escandalizar con imágenes que hieran la sensibilidad, sino de sumergir al jugador en una atmósfera sensual que lo haga ser parte de la historia.

Segunda conclusión: es un juego machista. Sí, porque suponemos que a ninguna jugadora le hará mucha gracia tener que resolver las escenas amorosas con personas de su mismo sexo. El programa está dirigido al público masculino. Además, no sale ningún gráfico de ningún chico atractivo.

Tercera conclusión y la más importante: «Cobra Mission» es un buen programa. Es un juego de rol. A veces parece una clásica aventura conversacional. Es un arcade en las luchas con los enemigos. Y es un inquietante ejercicio de seducción.

En definitiva, una buena historia, un absorbente desarrollo y

VERSIÓN EN INGLÉS

unos detalles especialmente cuidados, hacen de «Cobra Mission» un original y divertido producto para todos aquellos que superen la barrera de los dieciocho años, pubertad incluida.

Fco. Javier Rodríguez Martín

En resumen

«Cobra Mission» contiene un divertido, sugerente y, sobre todo, sensual argumento repleto de escenas "ligeramente" subidas de tono. Decididamente, está dirigido a adultos preparados para todo y con ganas de convertirse en héroes callejeros.

ORIGINALIDAD	91
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	84
DIFICULTAD	80

¡EXPLORA LOS JUEGOS DE ROL DE FANTASIA DE ORDENADOR DE *AD&D* COMO NUNCA ANTES SE HABIA HECHO!

Advanced Dungeons & Dragons®

EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

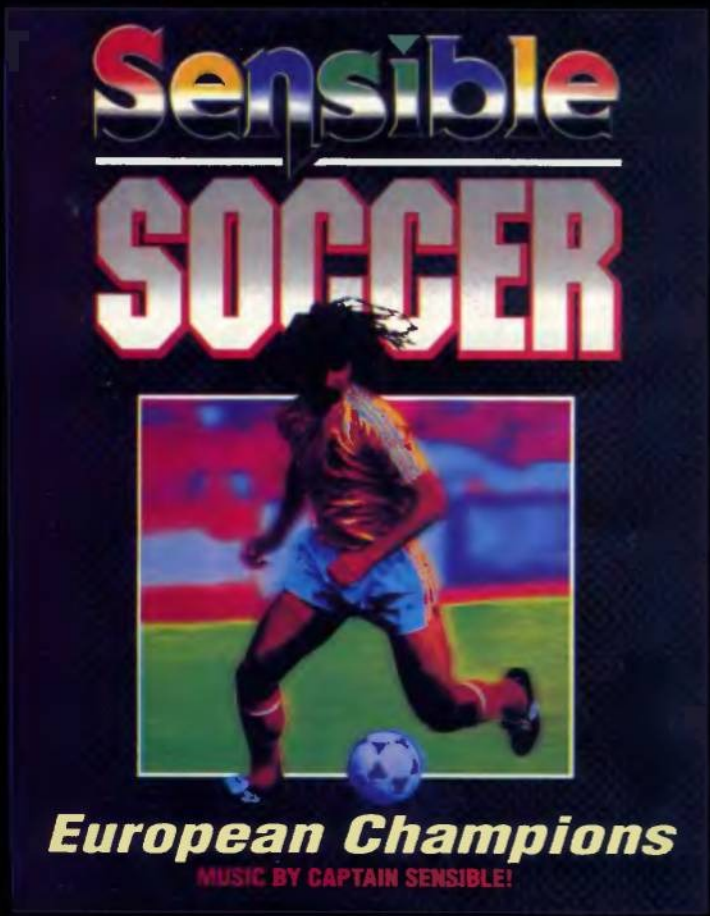
EL TERCER OJO ES EL MAS PELIGROSO DE TODOS

Juego de rol

PREPARATE para ser transportado a la ciudad en ruinas de Myth Drannor en el mundo de los REINOS PERDIDOS (FORGOTTEN REALMS™), donde debes arrebatar un artefacto de poder divino al malvado Lich Acwellan. El viaje a través del bosque, el mausoleo, el templo y los gremios, cada uno repleto de sus propios rompecabezas y trampas. **Disponible en PC.**

© 1993 TSR, Inc.
© 1993 Strategic Simulations, Inc.
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, FORGOTTEN REALMS®, AD&D™ y el logotipo de TSR son marcas registradas propiedad de TSR y utilizadas bajo su autorización. Todos los derechos reservados.

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®



ESTA AQUI: ¡EL MEJOR JUEGO DE FUTBOL QUE SE HAYA CREADO JAMAS!

Deportivo

Hazte cargo de tu club o equipo nacional favorito de toda Europa en un montón de competiciones de liga y copa diferentes. Con toda la atmósfera del fútbol europeo al más alto nivel, tú (y tus amigos, pueden participar hasta 64 jugadores en las competiciones) podrás llevar a una escuadra de jugadores a alcanzar la gloria de los grandes trofeos.

¡No hay otro juego de fútbol como este!

Disponible en PC y amiga.

© 1992 Sensible Software

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

CASTLE OF DR. BRAIN
El Castillo Inteligente

Sierra on Line está decidida a llevar a nuestros hogares una peculiar forma de entretenimiento. Empezaron a centrar su atención en el mundo de los pequeños con «Eco Quest», un divertido programa basado en los problemas del medio ambiente. Después de muchas otras aventuras de éxito, le llega el turno a «Castle of Dr. Brain», un programa que utiliza puzzles y rompecabezas para dar vida a un fantástico mundo.

La vida de un desempleado no es fácil. Muy al contrario. Buscar sin éxito durante bastante tiempo un trabajo, es una de las situaciones más frustantes a las que una persona puede enfrentarse en su vida. Además, las circunstancias pueden incluso obligar a aceptar empleos casi inhumanos que nadie escogería por gusto jamás.

Una situación muy similar a ésta fue la que le tocó vivir a un amigo nuestro. Casi desesperado vió un anuncio en el periódico, y no dudó un segundo en salir corriendo para presentarse al puesto que allí se ofrecía: ayudante de laboratorio en el castillo del doctor Brain.

Todas las pruebas de acceso fueron bastante duras y complicadas, evidentemente, acordes con las exigencias del trabajo. Sólo los más aptos e inteligentes serían capaces de superarlas sin sufrir daño corporal o psíquico alguno. A pesar de ello, la habilidad también jugaba un papel fundamental en ciertos momentos. Por desgracia, nuestro pobre amigo no pudo superar el intensivo cuestionario al que fue sometido y desde entonces no hemos sabido nada de él. Ahora ha llegado nuestra oportunidad. Un brillante futuro está en juego.¿Qué podemos perder por intentarlo?

SIERRA ON LINE
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
INTELIGENCIA/EDUCATIVO

AFÁN DE SUPERACIÓN

La labor que debemos realizar en «Castle of Dr. Brain», la última aventura de Sierra on Line, consistirá simplemente en ir su-

perando una a una, todas las pruebas a las que nos veremos sometidos en el castillo.

El programa está estructurado en pasillos, en cada uno de los cuales encontramos una o más habitaciones en las que tienen lugar los distintos puzzles que se nos plantean en la aventura. Hasta que no consigamos solucionarlos todos, no podremos ir a otro lugar de la fortaleza.

Para resolver cada puzzle contamos con un número ilimitado de intentos, lo cual significa que no moriremos, como suele ser costumbre en el resto de los programas de Sierra.

En la mayoría de los casos, los puzzles se basan en combinar números para realizar ciertas operaciones. Pero estos no son los únicos problemas que nos encontraremos. Así tendremos, por ejemplo, que crear un circuito eléctrico que funcione, desconectar alarmas o repetir secuencias de colores y sonido.

Aunque en principio pueda parecer complicado resolverlos con éxito, en realidad no lo es. A ello contribuye, por ejemplo, la posibilidad de elegir el grado de dificultad. Este puede ser modificado en cualquier momento para ajustarse a la capacidad del jugador; no debemos olvidar que el programa va dirigido básicamente a los usuarios de menos edad.

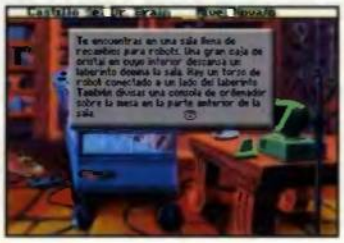
También, es posible recurrir a diferentes pistas. En concreto, en las ventanas donde aparecen los "problemillas" encontramos un icono en forma de ranura que al ser pulsado nos da una pista más o menos importante sobre lo que debemos hacer. Para poder utilizar esta ayuda, tendremos que contar con unas cuantas monedas que conseguiremos a medida que vayamos resolviendo los distintos juegos.

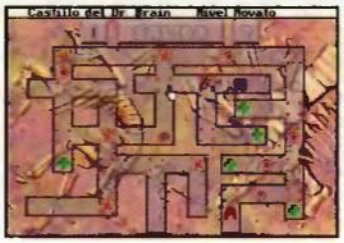
PUZZLES EN COMÚN

Salvando las diferencias que deparan, como todos sabemos, soportes tan diferentes como es un disquete y un CD-ROM, tras observar unos minutos este «Castle of Dr. Brain», nos viene a la mente otro título de gran calidad «The 7th Guest». Ambos cuentan con un desarrollo bastante parecido –uno en un castillo y el otro en una vieja mansión, y en los dos casos tendremos que resolver un gran número de problemas–, aunque en el programa de Sierra los puzzles tienen muy en cuenta los usuarios a los que se dirige.

En todo caso, la gran calidad alcanzada en este trabajo de Sierra es digna de elogio. Para empezar, los gráficos están dotados de un gran colorido y ambientan perfectamente los escenarios por los que nos movemos. De igual forma, el sonido es uno de los aspectos que más destaca desde la pantalla de presentación, siendo una música divertida y con un ritmo muy apropiada para el público al que va dirigido este programa. Por último, destacaremos el alto grado de adicción, que es realmente de locura. Tanto o más como la del famoso doctor Brain.●

Oscar Santos





LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
3 MEGAS
CPU:
AT 286
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum
Control: **Teclado, Ratón, Joystick**

En resumen

A los que somos grandes aficionados a los juegos de inteligencia, siempre nos agradan programas como «Castle of Dr. Brain» en el que no se han descuidado aspectos tan importantes como gráficos o sonido, resultando un producto final de gran calidad.

ORIGINALIDAD	81
GRÁFICOS	89
ADICCION	91
SONIDO	91
DIFICULTAD	75

Futuro Imperfecto

MANIAC MANSION 2: DAY OF THE TENTACLE

Hace mucho tiempo, cuando el hombre aún andaba en taparrabos por la vida, existía en las lejanas tierras de la soleada California una compañía que se hacía llamar entre los aborígenes LucasFilm Games. Pasó el tiempo, y su denominación mutó en el más conocido LucasArts, no sin antes dejar un reguerillo de "fermosos" y maquiavélicos programas llamados por los entendidos "aventuras gráficas". Mire usted por donde, una de las mejores resultó ser la primera, cuyo nombre era algo así como, dejadme que recuerde, sí, «Maniac Mansion». Y mire usted otra vez, por el mismo sitio, que acabo de conseguir, tachan, tachan, ¡¡la segunda parte!!

LUCASARTS
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
AVENTURA GRÁFICA

Y yo me pregunto, ¿me estoy haciendo viejo? ¿Seré un dinosaurio de los videojuegos? Que yo recuerde, no hace tanto tiempo en que aún me lo pasaba en grande con mi querido y siempre añorado Spectrum. ¿Cómo? ¿Qué el Spectrum murió hace ya tres o cuatro años? Vamos, vamos, ya será menos –¿me estaré haciendo viejo de verdad?–. El caso es que el salto al PC me permitió mejorar (he de reconocerlo) y disfrutar de jueguecillos como «Maniac Mansion». Sí, queridos amiguitos, la aventura gráfica se grupúsculo de adoles entes adocenados me permitió disfrutar como un enano, mientras observaba lo bien que se lo montaban el Dr. Fred y el entrañable meteorito. ¿Por qué serán siempre los malos los personajes más interesantes y complejos? Ahí está si no el ejemplo del cine, ¿qué tiene de ameno un personajillo como Superman cuando Lex Luthor le da mil vueltas en lo que quiere? Claro, siendo un superhéroe siempre se gana pero, ¿y si el extraterrestre –porque Superman es extraterrestre, listillos– no tuviera o tuviese esos poderes estrafalarios? ¿Eh? Lo que yo decía. Bueno, que me voy por las ramas y luego os despistáis. En fin, aunque me hubiera resultado más agradable ayudar al doctor a cargarse a los jovenzuelos, tengo que reconocer que me lo pase bien con el juego. Muy bien. Y aquí está otra vez Bernard, acompañado de un par de delirantes personajes, dispuestos todos juntos a tenerme enganchado, nuevamente, horas y horas a mi ordenador. Al fin y al cabo, es de agradecer que los chicos de Lucas se hayan acordado de los viejos como yo.

TEX AVERY QUE ESTÁS EN LOS CIELOS

La presentación es un puro lujo. Es destornillante, descacharrante, flipante, alucinante..., vamos, que poco, muy poco he podido ver como esto –y yo he visto ya lo mío–. La cosa empieza con un pajarillo que revolotea alegre por los lindos parajes de la campiña (¡eecs, que cursi queda esto!), cuando se mete en plena zona contaminada por..., ¡el Dr. Fred! Por supuesto, casca. Hacen su aparición los maravillosos tentáculos que, ¡oh, milagro!, hablan. De repente, uno empieza a sufrir una mutación tras ingerir un asqueroso y nauseabundo líquido, transformándose en un genio loco que aspira a dominar el mundo (¿y eso es malo?). De repente, irrumpen en escena Laverne, Hoagie y Bernard, los protagonistas. Los dos primeros se debaten en la duda de si es mejor masacrar a un hamster en un laboratorio o, para que sufra menos, arrancarle la cabeza de un mordisco (esto me gusta). Pero lo que nadie se esperaba es que el hamster es un mensajero del tentáculo verde que aco...bardado ante el cambio de su hermano, solicita ayuda a nuestros amigos. Así que en una carrera alocada, casi, casi una película de dibujos animados en el más puro estilo del maestro Tex Avery, viajan hasta la mansión para librar al mundo del peligro que se cierne sobre él. Y ahora empieza lo bueno.

CONTRA EL MALO VISCOSO

Mis tres amigos aparecen en la entrada de la casa y se reparten, al estilo de los comandos militares (lo dice Bernard, no yo) las distintas dependencias de la casa para explorarlas. En un principio, sólo controla a Bernard. Bien, antes que nada investiguemos los controles. Perfecto, la cosa no ha cambiado en exceso. Los archiconocidos iconos de Lucas (el Scuum) aparecen a la izquierda de la pantalla con diversas opciones: abrir, mirar, recoger, etc. A la derecha queda un espacio libre para los objetos que vaya recogiendo –veamos, acordaos, eso se llama inventario–. Y por ahora, en pantalla no sale nada más. Si las pocas neuronas que el calor no os haya reblandecido os permiten recordar, vuestra mente debería tener presente que ca-

Mis tres amigos aparecen en la casa y se reparten, al estilo de los comandos militares, las distintas dependencias de la misma.

Gracias a una sorprendente máquina del tiempo los tres protagonistas evitarán terribles acontecimientos.

si todo se hace con una simple pasada de ratón por la pantalla que, automáticamente, identificará los objetos que se pueden mirar y examinar.

Bien, alguno queda aún sano después de esas vacaciones playeras. Me alegro. Pues nada, nada, a darse vueltecitas por la mansión. Me encuentro con un grave problema. ¡No se salir de las dos habitaciones que me dejan explorar! Tranquilidad, muchacho, que el pánico no te asalte. Bien, en el recibidor he podido fijarme en un teléfono público del que he conseguido sacar una moneda de diez centavos. También he visto en el techo una cosa que Bernard dice que es un..., vómito –¡aagh, que asco!– pero no puede llegar a él.

Tras un mostrador, hay una puerta que conduce al despacho del Dr. Fred. Allí, en el cajón de una mesa encuentro el "Vetetor", cosa de nombre extraño e intrigante, y que no tengo ni pajolera idea de que puede ser. En fin, un par de cosillas más que puedo mirar y ya está. ¿Y ahora? No puedo subir al piso de arriba, porque está Hoagie. Tampoco me dejan ir a la parte de atrás, porque está Laverne. ¡Maldita sea! Pero, un momento. Hay un curioso reloj de péndulo que me está escamando. ¡Sí! Puedo abrirlo y descubro un pasadizo secreto. Me meto por él –arreándome un extraordinario sopapo en la nuca– y a ver que pasa ahora.

DIBUS ANIMADOS

A partir de este momento compruebo que, tras ciertas acciones, aparecen unas increíbles animaciones, en las que los personajes siguen hablando, y que me relatan un poco la acción en tono de comedia. Hoagie y Laverne han encontrado al Dr. Fred y le han contado que Bernard, o sea yo, se ha ido al sótano para liberar a los tentáculos que el doctor pretende sacrificar. El muy iluso, o sea yo, no ha pensado que el tentáculo morado se ha vuelto tarumba y quiere dominar el mundo. Claro que cuando mi amigo Fred se lo advierte ya es demasiado tarde. La única solución es ir al pasado para evitar que los tentáculos nazcan. Sí, al pasado. Gracias a una máquina del tiempo –la Cron-O-letrina–, invención, por supuesto, del chiflado de mis amores, los tres "protas" evitarán posteriores y terribles acontecimientos. Pero la cosa no se resuelve tan facilmente, ya que Fred, mi amigo Fred, comete un error de bulto mandando a Hoagie doscientos años al pasado y a Laverne, doscientos al futuro. Y Bernard, se queda donde estaba.

Por cierto, ¿me seguís? Que no quiero oir a nadie diciendo: "me he perdido, me he perdido", y lloriqueando. Bueno, pues ahora se ha liado bien. Resulta que hay que rescatar a esos dos pánfilos. Pero para ello hay que encontrar los planos de una superbatería que permita enchufar a Hoagie, el gordito, su máquina en el pasado y hacerle volver al presente. Cuando los encuentre, se los enviaré vía fax temporal (o algo parecido). Para más inri, mis compañeros no se quedan quietecitos, haciendo que un acto del pasado influya en el futuro. Casi nada. Yo, encima, tengo que dedicarme como un poseso a controlar al Dr. Fred, y... Mirad, intentaré resumirlo porque estoy viendo que así no llegamos a ningún sitio –también podíais prestar más atención, caramba–. Hoagie ha viajado doscientos años en el pasado, Laverne, doscientos en el futuro. Bernard está en el presente.

Cada acto que se haga en un tiempo pasado influye en el presente y en el futuro. Nosotros podemos manejar a los tres personajes, cada uno en una época distinta, y hacer que interaccionen con el resto de hombres y mujeres –y animales, ya entenderéis por qué lo digo cuando juguéis– que habitan en cada tiempo. El caso es que hay que acabar con la amenaza tentacular, evitar problemas, y como objetivo final, hacer que los tres se reunan en el presente. Después de todo esto, que no pienso volver a intentar haceos comprender, sólo me queda relajarme unos breves momentos y seguir con mi misión de salvar al mundo. No, no me he olvidado de vosotros, pero ¿es qué tanto me necesitáis? Gracias, eso me halaga no sabéis hasta que punto. Pero chicos, tendréis que esperar hasta el mes que viene. Así que besitos para todos y hasta la próxima. ●

Francisco Delgado

BIENVENIDOS A PCMANIA 11

Los programas que se incluyen en este número de la revista necesitan ser instalados en disco duro para funcionar correctamente. Se requieren al menos 8 megabytes libres para poder descomprimir los dos disquetes y crear los cinco directorios que contienen los programas. Los requisitos mínimos para que todo funcione a la perfección son:

ORDENADOR AT CON UNIDAD DE DISCO DE 3.5 DE ALTA DENSIDAD
DISCO DURO CON AL MENOS 8 MEGABYTES LIBRES
TARJETA GRÁFICA VGA
590K LIBRES DE MEMORIA RAM
El disco 1 (LOGOTIPO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO) debe contener los ficheros:
INSTALAR.BAT
PCMAN11A.SPL
El disco 2 (LOGOTIPO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO) debe contener el fichero:
PCMAN11B.SPL

INSTALACIÓN

Lo primero de todo es PROTEGER LOS DOS DISCOS CONTRA ESCRITURA y jamás desprotegerlos. Para ello debes correr la patilla negra hacia abajo de forma que se pueda ver a través de los dos agujeros de cada uno de los disquetes.

El proceso de instalación debe ser de la siguiente forma: INTRODUCIR DISCO 1 (LOGOTIPO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO) EN LA UNIDAD DE 3.5. PASAR A LA UNIDAD DE 3.5 TECLEANDO SU LETRA IDENTIFICATIVA.

Vamos a suponer que tu unidad de 3.5 es la A.
Teclea A: seguido de ENTER, INTRO o RETURN, luego desde A:> debes escribir:
INSTALAR A: C:
ES MUY IMPORTANTE QUE DEJES LOS ESPACIOS EN BLANCO ENTRE LA PALABRA INSTALAR Y LA LETRA A: Y ENTRE ESTA Y LA LETRA C:
Si has seguido estos pasos al pie de la letra el ordenador comenzará a leer desde tu unidad de disco y copiará los ficheros al disco duro.

EL ORDENADOR NUNCA TIENE QUE ESCRIBIR NADA EN LOS DISQUETES.

En la pantalla del monitor comenzarán a aparecer los mensajes de bienvenida y de instalación, informándote de lo que el ordenador va haciendo en cada momento. Tras un período de tiempo de alrededor de dos minutos se te pedirá que introduzcas el disco 2 (LOGOTIPO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO) en la unidad. Otra espera algo más larga y al final un mensaje que te informará que se han descomprimido los ficheros.

Ahora debes sacar de la disquetera el disco 2 y pasar al disco duro tecleando C: seguido de ENTER, INTRO o RETURN.

Si todo ha salido correctamente habrá un nuevo directorio en tu disco duro de nombre PCMANIA y que contiene cinco subdirectorios: SYND, CYBERACE, POV, ALCHEMY y COSMOS3D.

ATENCIÓN: es posible que el directorio PCMANIA ya existiese con anterioridad, probablemente porque has comprado los números anteriores de la revista e instalado sus correspondientes disquetes. En ese caso los dos nuevos subdirectorios se incorporarán automáticamente a tu directorio PCMANIA sin borrar ninguno de los que ya había.

CONTENIDOS

SYND

«Syndicate» es un programa de Bullfrog y Electronic Arts, altamente recomendable para todos aquellos aficionados a la estética Cyberpunk y las historias del futuro al estilo de la mítica «Blade Runner».
La acción se centra en el año 2112, cuando las grandes compañías de negocios dirigen, literalmente, el planeta. Pero todas se encuentran enfrentadas en una encarnizada lucha por conseguir más y más poder, y por ser los únicos dueños de algo conocido como el CHIP. Controlamos a una pequeña escuadrilla que debe finalizar un elevado número de misiones de rescate, persuasión e, incluso, asesinatos. Acción a raudales en un juego que presenta una perspectiva tridimensional en alta resolución, y en el que necesitaremos templar nuestros nervios para tener éxito en la misión.
Una vez en el directorio, la demo arranca con SYND y se controla en su totalidad con ratón. Nuestra misión será la dirigir a nuestros dos comandos en una "terminación" de ciertos individuos que deberemos localizar en un edificio situado en un extenso mapeado, mientras somos acosados por multitud de enemigos.

NOTA : **Esta demo sólo funcionará correctamente en un ordenador compatible 386 o superior, con ratón, debido a sus especiales requerimientos de hardware.**

CYBERACE

Tras «Dark Seed», los programadores de Cyberdreams se han dedicado a dar forma a otro magnífico juego, pero en una línea muy distinta a la de una aventura gráfica. Una curiosa mezcla de simulador y arcade es la esencia de «CyberRace», un juego en el que pilotaremos una potente nave espacial, con el objetivo de ganar una carrera que puede convertirnos, ni más ni menos que, en el amo del universo.

Esta demo no jugable necesita obligatoriamente para funcionar de modo correcto, un ordenador compatible 386 o superior. Para arrancarla, una vez hayáis entrado en el directorio CYBERACE, deberéis teclear DEMO. Cuando finalicen las animaciones, encontraréis unas imágenes en las que se os informará del hardware requerido por el juego completo. Para salir de la demo es necesario reiniciar el ordenador.

«CYBERRACE»

POV

Persistence of Vision es el nombre de un grupo de programación, entre cuyas obras se encuentra «POV», el programa de Raytracing que incluimos este mes en nuestros discos. Gracias a él, por fin es posible crear auténticas imágenes de infografía de un modo sencillo.

Como comprobaréis al leer la revista, hay un extenso artículo dedicado al POV, en el que podréis encontrar toda la información necesaria para dar rienda suelta a vuestra imaginación de artistas. Pero también sería conveniente que no paséis por alto los ficheros con extensión DOC que acompañan al programa, y que os aclararán todo tipo de dudas (advertencia: están en inglés).

Por si acaso, explicaremos con un ejemplo sencillo su funcionamiento. Una vez que se haya creado un fichero con la extensión POV, debemos renderizar la imagen que nos vendrá definida por el contenido del mismo, y que de otro modo no sería posible contemplar. El proceso que realiza el programa es convertir el fichero POV, en uno con formato Targa, de extensión TGA. Supongamos que queremos renderizar el fichero TOMB.POV. La sintaxis para conseguirlo sería la siguiente:

POVRAY -itomb.pov -otomb.tga

Tras esto teclearemos ENTER y esperaremos a que aparezca el mensaje "PARSING...", señal de que el proceso marcha a la perfección. Una vez finalizado, el ordenador nos informará de ello.

"-i" y "-o" son los parámetros de entrada (input) y salida (output) de los dos ficheros. También es posible añadir más parámetros que definan el tamaño de la imagen con "-w" para la anchura, seguido del número de pixels, y "-h" para la altura, seguido también de un número. Tal y como está señalado el ejemplo, se creará, por defecto, una imagen con un tamaño de 100X100 pixels.

En todo caso, si deseáis conocer a fondo el programa os aconsejamos que leáis detenidamente el artículo y los correspondientes ficheros DOC.

La generación de imágenes es bastante lenta, por lo que el hardware mínimo requerido es un 386, aconsejándose un 386 con coprocesador matemático, o un 486. Cuanto mejor sea el equipo, más rápidamente obtendremos resultados.

IMAGEN GENERADA CON POV

ALCHEMY

«Alchemy» es el nombre de un programa de tratamiento de imágenes de muy altas prestaciones. Con él, podremos, fácilmente, visualizar pantallas en distintos formatos, JPG, TIFF, PCX, LBM, etc. y convertir pantallas de un formato a otro. Está indicado, muy especialmente, para realizar la conversión, y posterior observación, de las pantallas que se hayan generado en formato TGA con el POV.

Sigamos con el ejemplo que hemos propuesto anteriormente y veamos qué haríamos con nuestro fichero TOMB.TGA. Supongamos que queremos convertirlo en un fichero con extensión y formato GIF. Entonces, tecleremos lo siguiente:

ALCHEMY tomb.tga -g

Inmediatemente después, pulsaremos ENTER.

"-g" es el parámetro requerido para convertir un fichero con un formato determinado, en otro con extensión GIF. Escribiendo lo mismo, pero sin el parámetro "-g", aparece un listado de los distintos tipos de formato aceptables, y de los parámetros para manejarlos. En total, existen entre 30 y 40 formatos distintos que acepta el programa. Bien, ahora ya tenemos un fichero TOMB.GIF. Para visualizarlo, tendremos que escribir:

ALCHEMY tomb.gif -v

seguido de ENTER.

El parámetro "-v", aparte de permitir la observación de la imagen, detecta automáticamente el tipo de tarjeta que se posee. De todos modos, pueden producirse errores, debido a las especiales características de algunas tarjetas gráficas que se salen de las normas más comunes.

«SYNDICATE»

NOTA: **Para poder observar una imagen con Alchemy que se haya renderizado con el POV, es indispensable poseer una tarjeta gráfica SVGA. Si no consigues visualizarla, puedes usar AAPLAY (incluido en números anteriores) para ver formatos GIF.**

COSMOS3D

Este es un programa original por muchas razones, entre las que sobresale el hecho de que lo haya realizado un lector. J. A. González Nieto nos propone que conozcamos un poco más ese misterioso universo que nos rodea y que podremos contemplar, siguiendo las instrucciones que adjunta en un fichero DOC, en tres dimensiones. Será posible realizar un imaginario viaje al exterior de nuestro sistema solar y contemplar el movimiento de los distintos planetas en órbita alrededor del Sol, o llegar hasta la Osa Menor y aprender los nombres de las estrellas que forman dicha constelación, o aumentar con un zoom una porción del hemisferio norte estelar, y elegir los distintos astros que deseemos investigar. La demo se arranca con COSMOS3D y funciona con tarjetas gráficas EGA y VGA.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Necesitarás, en general, al menos 590k libres de memoria RAM convencional para que todas las demos funcionen. En el caso de que no dispongas de tanta RAM (lo que puedes descubrir empleando el comando MEM o CHKDSK) deberás quitar controladores ("DEVICES" en inglés) de tu CONFIG.SYS y de tu AUTOEXEC.BAT. Para hacerlo sigue las instrucciones del manual de tu sistema operativo.

El error "BAD HUFFMAN CODE" se debe habitualmente a una mala descompresión de los datos del disquete o a algún error del mismo. Verifica la integridad del disco con el comando CHKDSK y si todo parece correcto vuelve a intentar la instalación.

Otros mensajes de error pueden darse por diferentes combinaciones de hardware y software difíciles de solucionar en la mayoría de los casos. Inténtalo leyendo con atención el manual tanto del ordenador como del software que usas habitualmente. Y, si no te aclaras del todo, llámanos.

Si los discos estuvieran defectuosos (entre 100.000 producidos esto es posible), devuélvenoslos indicando en la parte exterior del sobre el número de revista y en su interior un papel con tus datos y tu número de telefono. A vuelta de correo te enviaremos otros nuevos sin ningún cargo.

N O T A I M P O R T A N T E

DEBIDO A LA GRAN DIVERSIDAD DE MODELOS, SISTEMAS OPERATIVOS Y CONFIGURACIONES DE PCS Y SUPUESTOS COMPATIBLES, HEMOS DETECTADO EN ALGUNOS CASOS DIFICULTADES PARA LA UTILIZACION DEL PROGRAMA DE INSTALACION QUE SE INCLUYE EN LOS DISQUETES, GENERANDO ERRORES INESPERADOS.

SI ESE ES TU CASO, HAZ LO SIGUIENTE:

1 NO UTILICES EL PROGRAMA DE INSTALACION

2 Inserta en la disquetera el DISCO 1 (NEGRO CON LAS LETRAS BLANCAS) y teclea el comando que sigue, donde @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

COPY@A:PCMAN11A.SPL@C:PCMAN11A.SPL (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

(Si tu disquetera es B: en lugar de A: y tu disco duro D: en lugar de C:; la instrucción quedaría como sigue

COPY@B:PCMAN11A.SPL@D:PCMAN11A.SPL) tras unos minutos el ordenador te dirá que se ha copiado un archivo.

3 Inserta en la disquetera el DISCO 2 (BLANCO CON LETRAS NEGRAS) y teclea el comando que sigue, donde @ representa un espacio en blanco:

COPY@A:PCMAN11B.SPL@C:PCMAN11B.SPL (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

(Si tu disquetera es B: en lugar de A: y tu disco duro D: en lugar de C:; la instrucción quedaría como sigue

COPY@B:PCMAN11B.SPL@D:PCMAN11B.SPL)

Tras unos minutos el ordenador te dirá que se ha copiado un archivo.

4 Saca el disquete y pasa al disco duro (si no estabas ya en él) con C: o D: (pulsa ENTER, RETURN o INTRO).

5 Teclea el comando que sigue, donde @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

COPY@PCMAN11A.SPL/B+PCMAN11B.SPL/B@PCMANIA1.EXE/B (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

Aparecerán en pantalla los mensajes:

PCMAN11A.SPL

PCMAN11B.SPL

1 fichero copiado

Con esta instrucción se habrá creado el fichero ejecutable PCMANIA1.EXE.

6 Ahora, para liberar 2.800.000 bytes de espacio en el disco duro, conviene borrar los ficheros innecesarios con el comando que sigue, donde @ representa un espacio en blanco:

DEL@C:*.SPL (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

7 EJECUTA EL PROGRAMA PCMANIA1.EXE CON:

PCMANIA1.EXE (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

8 Tras el proceso de descompresión y si todo ha ido bien, puedes borrar del directorio raíz el fichero **PCMANIA1.EXE.** Ahora ya no es necesario y te dejará mucho espacio libre en el disco duro. Para ello, utiliza el comando que sigue, donde @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

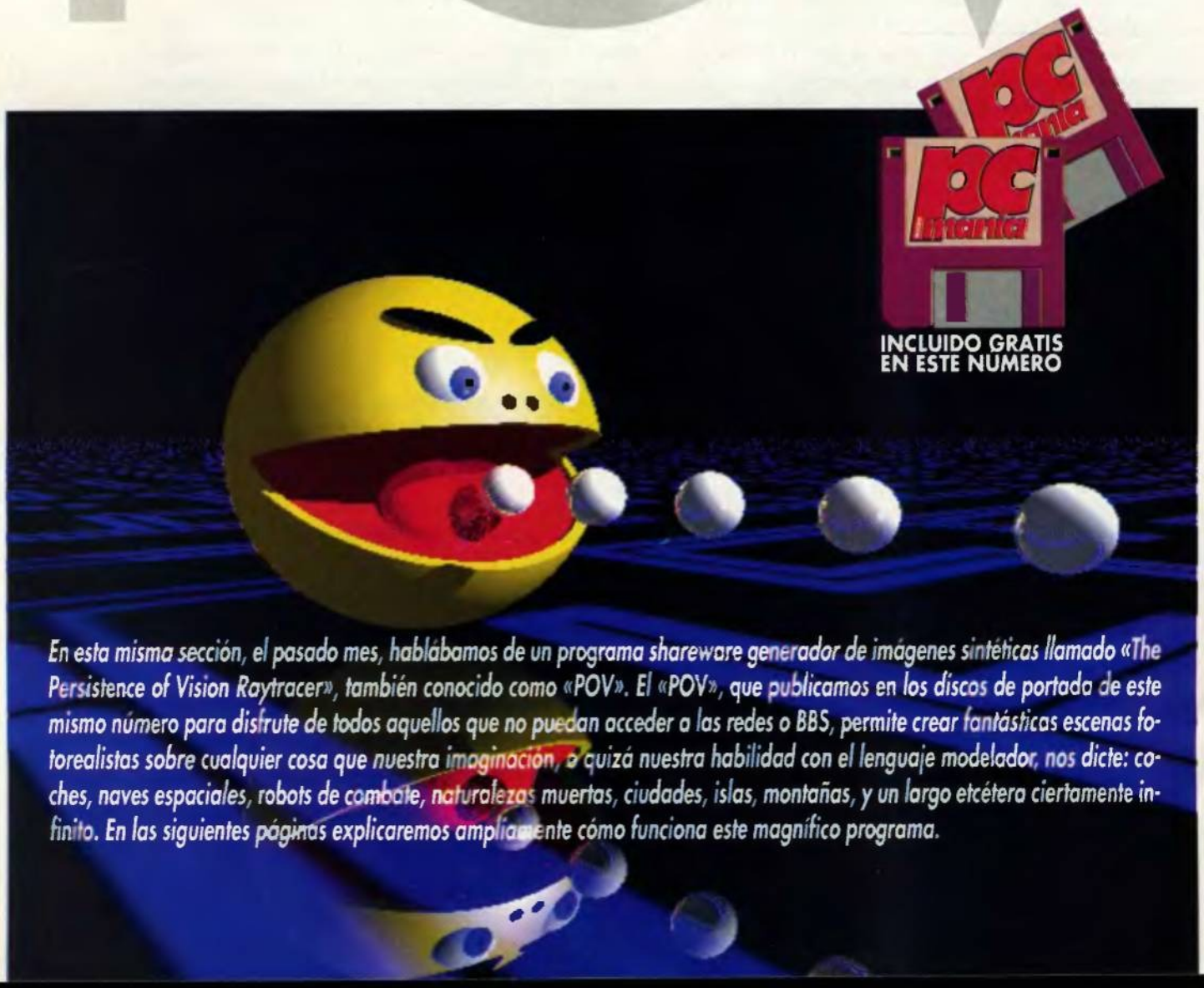
DEL@PCMANIA1.EXE (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

INFOGRAFÍA

POV

EN LOS LÍMITES DE LA REALIDAD

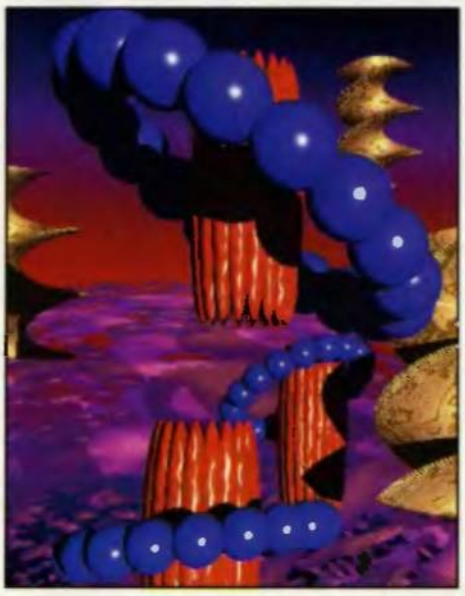
The Persistence Of Vision Raytracer



En esta misma sección, el pasado mes, hablábamos de un programa shareware generador de imágenes sintéticas llamado «The Persistence of Vision Raytracer», también conocido como «POV». El «POV», que publicamos en los discos de portada de este mismo número para disfrute de todos aquellos que no puedan acceder a las redes o BBS, permite crear fantásticas escenas fotorealistas sobre cualquier cosa que nuestra imaginación, o quizá nuestra habilidad con el lenguaje modelador, nos dicte: coches, naves espaciales, robots de combate, naturalezas muertas, ciudades, islas, montañas, y un largo etcétera ciertamente infinito. En las siguientes páginas explicaremos ampliamente cómo funciona este magnífico programa.

Básicamente lo que hace el «POV», al igual que cualquier otro Ray-tracer, es interpretar un fichero de datos que describe un universo tridimensional ficticio para construir una escena que, al estar calculada siguiendo las leyes físicas de la luz, puede tener un asombroso realismo. Este fichero de datos se construye de diferentes formas según el "modelador" disponible y, a veces, el modelo realizado se exporta a otro programa para la construcción final de la escena. En el caso de «POV» trabajaremos con vulgares ficheros de texto ASCII que pueden escribirse con cualquier procesador de textos. En estos ficheros se incluye toda la información que necesita el programa para generar las escenas; la colocación y orientación de la cámara, la posición de las luces y su color, la disposición de los modelos a mostrar y la forma y textura de los mismos, etc.

Con «POV» el artista debe pensar, primero, que es un escultor un tanto especial que modela los objetos necesarios para crear su obra partiendo de órdenes y coordenadas tridimensionales. Luego se asumirá el rol de director de cine y se colocarán la cámara, las luces y los objetos en determinadas posiciones del espacio y finalmente se trasteará con la intensidad de la luz ambiente, el ángulo de incidencia de los focos, el zoom de la cámara y un buen número de detalles más antes de lograr esa satisfacción que sólo se obtiene al admirar una pequeña obra de arte.



Para hacer todas estas cosas no hay más remedio que aprender las normas y órdenes del lenguaje de generación de escenas del «POV» para escribir los mencionados ficheros de texto. Esta tarea no es tan complicado como en un principio pueda parecer, ya que no es preciso comenzar desde cero. Con el programa vienen incluidos un montón de ficheros a modo de ejemplo con los cuales se puede experimentar desde el primer momento.

Estas escenas de ejemplo han sido realizadas por infografistas aficionados de todo el mundo utilizando el programa y algunas co-

mo las del coche futurístico (Jorge Arreguin de México) o la del Pacman (Ville Saari de Ferry Island Pixelboys) son francamente resultonas y no demasiado largas (más o menos cuatro páginas de listado cada una). Como ya podéis imaginar, en caso de que acabéis consiguiendo escenas de calidad similar, vuestras imágenes podrían ser remitidas al equipo de programación del «POV» para que las publique con la próxima versión del programa.

EL LENGUAJE DE GENERACIÓN DE ESCENAS

A fin de ver resultados inmediatos vamos a experimentar con la simpática pantalla del Pacman pero antes vamos a explicar una serie de detalles básicos indispensables.

En primer lugar es imprescindible saber utilizar coordenadas espaciales a fin de colocar todos los objetos. Cada coordenada se compone de tres valores X,Y, y Z. En el POV, el centro del Universo son los valores 0,0,0. El eje X es horizontal y un valor positivo supone que el objeto está a la derecha de este centro y un valor negativo a la izquierda. El eje Y es perpendicular al X y un valor positivo supone subir y otro negativo bajar. En cuanto al eje Z imaginemos que entra perpendicularmente al plano de esta página y que el valor 0 está en la misma. En ese caso un valor positivo supone que "se ha entrado en la página" y uno negativo que estamos fuera de ella.

CÁMARA

Sabiendo esto podemos ya explicar cómo funcionan los comandos que controlan la cámara. Como ejemplo tomaremos la lista de órdenes que vienen en el fichero "pacman.pov". Por cierto que para hacer las pruebas es bastante conveniente duplicar este fichero y utilizar otro; llamémosle "pac.pov", a fin de respetar el antiguo.

Ademas, y teniendo en cuenta lo que puede tardar en generarse cada imagen, convendría realizar las pruebas con una resolución menor, añadiendo por ejemplo +w60 +h60, y con un render de menor calidad añadiendo +q6 a la línea de órdenes del POV.

En el fichero "pacman.pov" el bloque de órdenes que controlan la cámara es:

```
camera{
location <-80.0 35.0 -140.0>

direction <0.0 0.0 1.0>
up <0.0 1.0 0.0>
right <1.244 0.0 0.0>

sky <0.0 1.0 0.0>
look_at <40.0 10.0 0.0>
}
```

Los corchetes le dicen al interpretador de órdenes que todas las instrucciones que siguen pertenecen al "objeto" cámara. El primer comando es, como ya habréis imaginado, la orden de colocación de la cámara en el espacio tridimensional y los parámetros que la acompañan son un valor de coordenadas expresado en flotante. El ultimo comando le ordena a la cámara que mire en la dirección de la coordenada < X Y Z > especificada. Con estas dos órdenes ya se interpreta que la cámara esta mirando hacia un punto que esta a 140 unidades "Z" de distancia, un poco hacia abajo porque el punto a mirar esta más por debajo de la "Y" de la cámara, y desde un lado. Podemos jugar un poco con los valores de ambas coordenadas para conseguir distintas tomas pero hay que fijarse en que la cámara no esta enfocando directamente al pacman, sino a un punto intermedio a fin de mostrar también las bolas. Para no perder de vista a nuestro protagonista basta con dar a "look-at" el valor < 0.0 0.0 0.0 > (que es la posición donde esta definido el objeto).

Por su parte "direction" sirve para hacer efectos zoom o distorsionar la lente de la cámara. Un valor < 1.0 1.0 2.0 > efectúa un zoom proporcionado mientras que otros valores nos generarán escenas difíciles de predecir. "up" y "right" indican la cima y el lado derecho de la escena y también el "aspect ratio".

Esto último es la relación entre el número de pixels de alto y de ancho para que la imagen salga proporcionada según la resolución escogida. Para comprender esto último basta con dar < 5.0 0.0 0.0 > a right y tomar nota de la deformación producida. Finalmente "sky" indica dónde está el cielo. Un valor < 0.0 -1.0 0.0> nos mostrará una imagen idéntica pero invertida y un valor < 1.0 0.0 0.0 > hará que lo que había sido hasta ahora el lado derecho de la imagen se convierta en el techo de la misma.

LUCES

Ahora estudiaremos cómo funcionan las fuentes de luz. En el «POV» una fuente de luz se trata como a un objeto normal al que se da unas coordenadas espaciales. Así:

```
object{ /* Click */
  light_source { <60.0 120.0 -170.0>
    colour red 1.0 green 1.0 blue 1.0
  }
```

Da las coordenadas especificadas en el vector para la fuente y le otorga un color básico. Esto significa que si alteramos la colocación con < -30.0 120.0 -170.0 > el pacman recibirá una mayor cantidad de luz. Asimismo podemos cambiar la componente de azul de la fuente con blue 7.0 con lo que apreciaremos como el color propio del pacman (amarillo) sufre una fuerte desviación al azul.

Cada fuente de luz genera sombras y brillos y consiste básicamente en un punto invisible del cual parten los rayos. Hay otro tipo de luces (spotlights) que funcionan como lámparas enfocadas en una dirección y con un grado de apertura dado en el "cono" del cual salen los rayos. Cada artista deberá decidir cuál o cuántas fuentes de luz se necesitan pero cada una hará multiplicarse el tiempo de cálculo por lo que cuantas menos utilicemos, mejor.

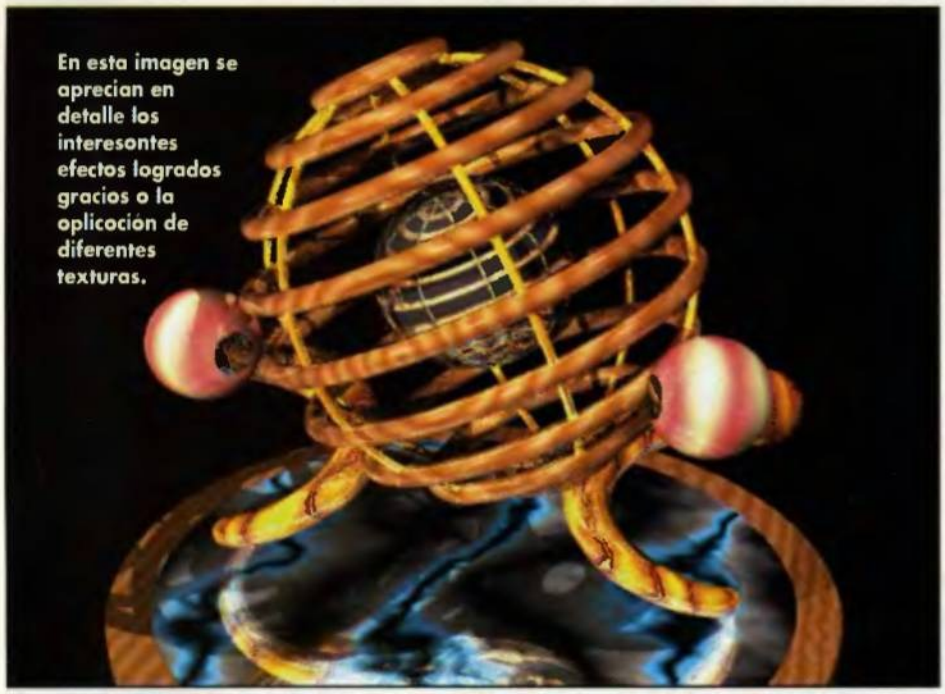
Por último en este objeto hay un comentario intercalado entre las órdenes. Los comentarios se abren con /* y se cierran con */ en la misma o en otra línea. Pueden tener cualquier longitud y no afectan, lógicamente, al interpretador de órdenes (los programadores de C y C++ reconocerán este y algunos detalles mas que el Pv-team ha tomado para la estructura de su lenguaje).

OBJETOS

Por último pasamos (¡¡por fin!!) a explicar cómo se construye un objeto dado. En el POV se dispone de una biblioteca de objetos

Imágenes tan sorprendentes como ésta son sólo una muestra de las posibilidades profesionales que ofrece «POV»

«POV» incluye ficheras ejemplos que pueden ser estudiados para aprender a manejar el programa fácilmente.



En esta imagen se aprecian en detalle los interesontes efectos logrados gracios o la oplicocion de diferentes texturas.

«POV» permite generar paisajes sintéticos basándose en la aplicación de texturas, luces degradadas, sombras, etc.

o "shapes" muy sencillos como planos, triángulos, esferas y cajas y también de otras formas mas complejas llamadas primitivas. Una primitiva es una forma tridimensional descrita por fórmulas matemáticas y puede ser un cono, un cilindro, un elipsoide, un hiperboloide, etc. Los chicos del Pv-team explican las fórmulas necesarias por si uno desea incrementar la biblioteca añadiendo sus propias primitivas pero para mí (y para todos aquellos que sufren derrames cerebrales graves ante la mera mención de la palabra "fórmula") es suficiente con utilizar las que ya hay definidas en el fichero estándar shapes.inc. Estas primitivas pueden ser transformadas y utilizadas simplemente incluyendo al principio la orden #include "shapes.inc" que le dice al intérprete que algunas de las formas referenciadas están definidas en dicho fichero (de lo contrario no serán reconocidas) y utilizando la sintaxis "quadric { nombre de la primitiva }".De la misma manera y a fin de que nuestros ficheros de texto sean claros y no excesivamente largos, podemos definir nuestros objetos en otro fichero e "incluirlo" en las escenas donde vayan a ser utilizados.

A estas alturas el sufrido lector se preguntará cómo demonios partiendo de formas tan elementales pueden generarse escenas como "futuristic car" o "pacman". La respuesta es que aún faltan por explicar muchas cosas (y quien lo dude no tiene mas que echar un vistazo al monumental manual en inglés). Quizá la más importante es la posibilidad de construir un modelo complejo a base de sumas y restas de objetos simples. Esto es lo que se denomina "Constructive Solid Geometry" o "CSG" y se trata de un recurso de modelado utilizado en la práctica totalidad de los programas modeladores existentes. Por el momento nos limitaremos a decir que los objetos en el «POV» constan de tres elementos básicos: la forma, la textura y las transformaciones. La forma puede ser una caja, una esfera, una cuádrica, una CSC, etc. La textura se refiere al color, material, e imagen aplicada sobre el objeto y las transformaciones tratan de las modificaciones y desplazamientos de dicho objeto. Como ejemplo podemos alterar el color del comecocos cambiando el "red" de la línea 68 por un "blue". Hay que recordar que todas las transformaciones se hacen en las coordenadas <000> por lo que conviene definir nuestro modelo allí y moverlo luego con "Translate" a la posición 3D que más nos convenga.

Por ahora, esto es todo, pero aprovecho para amenazar con una posible continuación en próximas ediciones, dependiendo, claro, del número de lectores que esté dispuesto a quemar neuronas con este apasionante programa. Felices imágenes. ●

José Manuel Muñoz

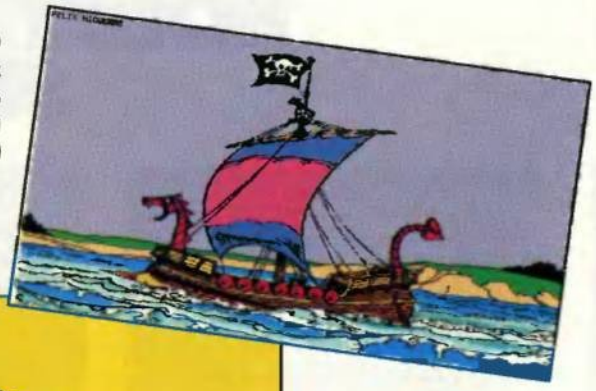
PIXEL A PIXEL

Participa y consigue un gran programa para realizar tus propias animaciones

Disney Animation Studio

Como éstas, o mejores, son las pantallas que esperamos recibir de vosotros. Dibujos creados con cualquier programa de ilustración disponible para PC y grabados en cualquiera de los formatos gráficos existentes.

C-17
Miguel Ángel Iglesia Calderón (Sevilla)



BARCO
Félix Higueras Jorna (Madrid)

3MORTADE
Carlos Fernández Cubero (Madrid)

BARRUF
Oriol Rogue Prat (Barcelona)

ASTERIX
David Saavedra Peña (Madrid)

ASÍ FUNCIONA NUESTRO CONCURSO PERMANENTE DE DISEÑO E ILUSTRACIÓN

De entre todos los dibujos recibidos antes del final de cada mes, elegiremos 15 ganadores en función de la calidad de sus trabajos. La lista de los mismos se publicará en el número del mes siguiente. Una selección de los trabajos recibidos será incluida en nuestras páginas o en el disco que acompaña a la revista. En todo caso, Pamania se reserva el derecho a difundir, por cualquier medio que estime oportuno, las ilustraciones recibidas, con la única obligación de citar el nombre del autor. La participación en el concurso implica la aceptación de las bases. Los dibujos deben enviarse, indicando en el sobre la referencia PIXEL A PIXEL, a: HOBBY PRESS. S.A. C/ De los Ciruelos nº 4, San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.

Estos son los restantes ganadores de este mes:
Javier Barralla Calonge
Arturo Villegas Delgado
Fernando Herrera
Ignasi Palazuelos Salvado
Julián Castro Jaén
Enrique García Muñoz
Oscar Cuesta García de Leonardo
Félix Cuervo González
Cristina García Blázquez
Gloria Caballe Pique

Disney Animation Studio

La forma más sencilla de crear tu propia película

Disney Software nos presenta «Disney Animation Studio». Un programa que nos ofrece la posibilidad no sólo de realizar estupendas creaciones artísticas sino de dotar de movimiento a las secuencias elaboradas a través de sencillas herramientas. Con «Disney Animation Studio» aprenderemos las técnicas clásicas de Papel Cebolla, Hoja de Exposición, Efectos de Sonido, Tinta y Pintura y Animaciones Básicas y Avanzadas. En definitiva, este fantástico programa constituye todo un reto para vuestra creatividad.

CONECTA CO
DESDE

HOBBYTEX. TU CE
SIN CUOTA

HOBBYTEX es una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero como contrapartida, permite un alto grado de interactividad.

HOBBYTEX nace como centro servidor. Ahora tienes acceso directo y permanente a nuestras bases de datos. Para estar bien informado.

HOBBYTEX tiene dos niveles. El primero, al que se llega marcando el número de teléfono 031 y entrando el nemónico *HOBBYTEX1#, permite una primera aproximación. Es una guía sobre nuestras revistas con informaciones sobre las mismas. El segundo, al que accederás con 032 y el nemónico *HOBBYTEX#, es un servicio mucho más completo que incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias. El nivel 032 es mucho más interactivo que el anterior.

En él es incluso posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados al servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos e incluso aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, ganar importantes premios, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre juegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc...

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Cualquier ordenador PC o compatible y un módem que cumpla la norma V23. También puedes conectar utilizando un terminal IBERTEX.

Si no dispones de módem, ahora tienes la oportunidad de comprarlo a un precio increíble para conectar con HOBBYTEX y muchos otros centros servidores.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia. Esto es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma ,cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta 8,5 pesetas el minuto (lo mismo que una llamada urbana) y el 032 aproximadamente 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión, no llegan a 200 Ptas.

A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota y no es necesario ser socio.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX, el sistema permite que los ordenadores PC se conecten, siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

TODO UN MUNDO.
A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

N PCMANÍA. TU PC.

ENTRO SERVIDOR DE ACCESO.

Las opciones que te ofrecemos desde el nivel 032 de HOBBYTEX son:

Noticias: sección en la que te informamos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas sobre tus temas informáticos favoritos.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press –Pcmanía, Micromanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega– y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido y eficaz para conseguir los ejemplares que te interesan.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Telecompra: este servicio te da acceso a un sistema rápido y cómodo para adquirir los productos que te interesan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

HOBBYTEX es una experiencia pionera en España con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con videojuegos estemos en contacto directo. ¡Conecta con nosotros!

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amiguete o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿CÓMO CONECTAR?

Llama con el módem al 031 o al 032, –depende del nivel con el que quieras conectar–, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX.

El 031 no necesita que te identifiques pero el 032, te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "password" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 031 y 032 es ***213086350#**

pcmanía Selección

Una vez más aquí estamos con vosotros para mostraros los super programas seleccionados en este mes. Para confeccionar esta lista no hemos seguido ningún criterio de ventas y, por supuesto, se trata solamente de la opinión personal de los integrantes de la redacción.

SYNDICATE

BULLFROG
Aventura
Una lucha por controlar todos los países, en una guerra destructiva contra los sindicatos del crimen organizado.

ULTIMA VII: THE BLACK GATE

ORIGIN
Juego de Rol
Este nuevo programa de la célebre serie Ultima es la perfecta definición lo que será el Rol del futuro.

CASTLE OF DR. BRAIN

SIERRA ON LINE
Inteligencia
Este juego de inteligencia, está repleto de puzzles, problemas matemáticos y fases arcades, en una mezcla superadictiva.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

INTERPLAY
Estrategia
Gana la carrera por dominar el espacio manejando a la poderosa NASA o o la tecnológica agencia espacial soviética.

COBRA MISSION

MEGATECH
Juego de Rol
Si pensabas que ya lo habías visto todo en lo referente a J.D.R., echa un vistazo a éste. Seguro que te quedarás helado.

ISHAR II: MESSENGERS OF DOOM

SILMARILS
Juego de Rol
Entra en los misteriosos mundos de la tierra de Kendoria. Toda una aventura de magia, ingenio y fantasía.

DAY OF THE TENTACLE: MANIAC MANSION 2

LUCASARTS
Aventura Gráfica
La esperada segunda parte del Maniac Mansion llegó. LucasArts una vez más ha conseguido hacer una obra maestra.

STRIKE COMMANDER

ORIGIN
Simulador de Vuelo
Un programa que rompe con todos los esquemas típicos de los simuladores de vuelo. Una buena mezcla de simulación y arcade.

PINBALL DREAMS

DIGITALL ILLUSIONS
Arcade
Convierte tu PC en un auténtico flipper, idéntico al de las recreativas. Disfruta al máximo haciéndote partidas extras...

¿DÓNDE ESTA CARMEN SANDIEGO? ¡BUSCALA EN EL COSMOS!

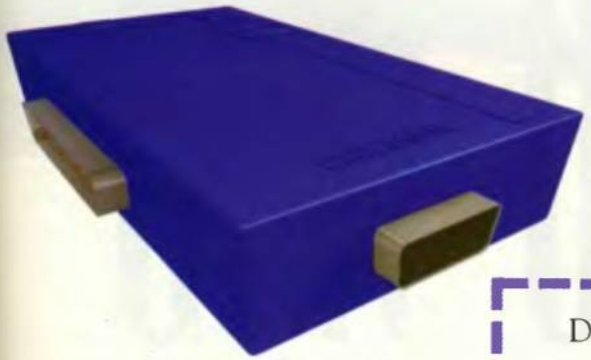
BRODERBUND
Educativo
Esta Carmen es que no para: primero buscándola por el mundo, luego por la historia, después por el tiempo, y ahora en el espacio.

CONECTAR AHORA, TE COSTARÁ MENOS.

SI NO TIENES MÓDEM, ÉSTA ES LA TUYA.

Acceso a más de 1.500 Centros Servidores de la Red IBERTEX

- Transferencia de ficheros desde los centros servidores que lo permiten
- Software de Emulación IBERTEX TELLINK para PC´s y compatibles incluído
- Conector prolongador del puerto serie para utilizarlo con otros periféricos (ratón, impresora,etc...)
- Salida opcional para teléfono con la que podrás usar la línea normalmente
- Conector adaptador D9-D15 incluídopara que puedas usarlo con todos los tipos de conector RS 232
- Incluye cable telefónico, completo manual de instrucciones y software en dos discos de 3 1/2 y 5 1/4
- Al ser un módem externo, no precisa instalaciones complicadas



MÓDEM MINITEX®

¡Sólo 14.450 Ptas.!
Su precio en el mercado, supera las 18.000 Ptas.

TODO UN MUNDO. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

DESEO RECIBIR EL **MÓDEM MINITEX®** POR SÓLO 14.450 PTAS.
(Gastos de Envío 250 Ptas.)

PC11 B

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
LOCALIDAD
PROVINCIA C.P. TELÉFONO

FORMA DE PAGO

☐ *Adjunto cheque a Hobby Post por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)*
☐ *Contra Reembolso por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)*
☐ *TARJETA VISA por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)*

NÚMERO CADUCA EL TITULAR

PUEDEN SOLICITAR UN PEDIDO URGENTE, LLAMANDO AL (91) 654 61 64 (DE 9 A 14,30 Y DE 16 A 18,30) O ENVIANDO POR FAX LA PRESENTE SOLICITUD, DEBIDAMENTE CUMPLIMENTADA, AL (91) 654 72 72

Hobby Post C/ Ciruelos 4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID

WINDOWS
UNA VENTANA AL FUTURO

Si alguna vez habéis trabajado en un Apple Macintosh os habréis dado cuenta de lo sencillo que resulta comenzar a usar cualquiera de sus programas. Un puntero por la pantalla se desplaza según nuestras órdenes y con tan solo un click podemos acceder a cualquiera de las unidades de disco. ¡Vamos, igualito que en el MS DOS! Pero Apple va perdiendo posiciones y todo porque Microsoft se ha empeñado en que todos trabajemos con "ventanas", o lo que es lo mismo, con Windows.

Aunque mucha gente piense lo contrario, Windows, no es un sistema operativo. Es un entorno. Se le denomina así porque necesita funcionar en un ordenador que ya tenga instalado un sistema. Aunque lógicamente las posibilidades de Windows podrían ser mayores si hubiera sido diseñado como un sistema operativo, hoy por hoy, éste es el precio que debemos pagar por mantener la compatibilidad con los cientos de miles de programas que están funcionando actualmente bajo MS DOS. En todo caso, este es uno de los objetivo que Microsoft persigue. Todavía no ha llegado la hora de convertir este entorno en un sistema, pero llegará, e intuimos que no le falta mucho.

NADA ES PERFECTO

Otra de las limitaciones de Windows es que necesita un ordenador bastante potente para funcionar a una velocidad aceptable. Además de consumir muchísima memoria debido principalmente al uso de gráficos en todo momento. Sin duda, esto era un problema hasta hace poco tiempo, pero la impresionante caída de precios de los ordenadores en los últimos años ha conseguido que se generalice el uso del 386 y 486, desplazando casi hasta la obsolescencia al 286. En cualquiera de los casos, Windows funciona en un humilde AT 286 con un mega de RAM. ¡Pero cómo...!

La configuración idónea para que Windows responda con la suficiente velocidad a nuestros deseos comienza en un 386SX con 2 megas de RAM. Y, si tenéis más RAM veréis como, literalmente, vuela.

Aunque hemos dedicado las primeras líneas de este artículo a reseñar las limitaciones del entorno, lo cierto es que a partir de este momento vamos a ver que Windows cuenta con muchos más puntos a su favor que en su contra.

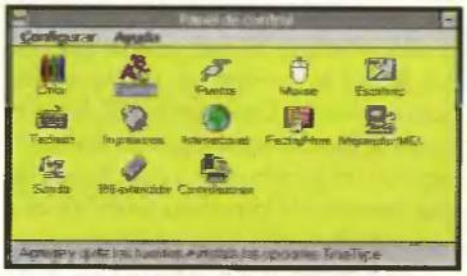
La ventaja más evidente de este entorno es su facilidad de manejo. Si hablamos de intuición, de sistemas intuitivos, no es óbice decir que el MS DOS es el peor de todos ellos. ¿Qué hacer ante el temible C:>? Si pulsáis cualquier tecla lo más fácil es que leáis en pantalla una completa y variada colección de mensajes de error. Windows, sin embargo, no necesita que se pulse ninguna tecla. Coger el ratón y veréis como el puntero se mueve; si colocáis la flecha sobre un dibujo en el que pone accesorios y "pincháis", haces una doble pulsación con el botón izquierdo, veréis como se abre una ventana en la que aparecen un montón de iconos. Cada uno representa un programa y si volvéis a "pinchar" en cualquiera de ellos, éste se ejecutará sin ningún problema. Todos los programas que funcionan bajo Windows se inician del mismo modo. No hay que aprenderse comandos de arranque ni teclear nada. Sencillo ¿no?

LA IMPRESCINDIBLE ESTANDARIZACION

Windows proporciona además una importante unificación en cuanto a la estructura de los programas. Lo que es bueno para el usuario y para el propio programador. Con Windows diseñar una aplicación supone dedicarse por entero a ella y no tener que romperse la cabeza pensando en el interfaz de usuario. ¿Para qué, si Windows nos lo da hecho? Esto hace que todas las aplicaciones Windows del mismo tipo tengan una misma estructura. Si abrís un Wordperfect, un Word, un Write o cualquier otro procesador de textos podréis comenzar a trabajar casi de inmediato con él aunque seáis expertos en otro programa de Windows diferente. El motivo es que la barra de opciones siempre está en el mismo sitio y las más empleadas están también colocadas en idéntico lugar. Y lo mismo ocurre con programas de dibujo, de sonido, etc, etc.

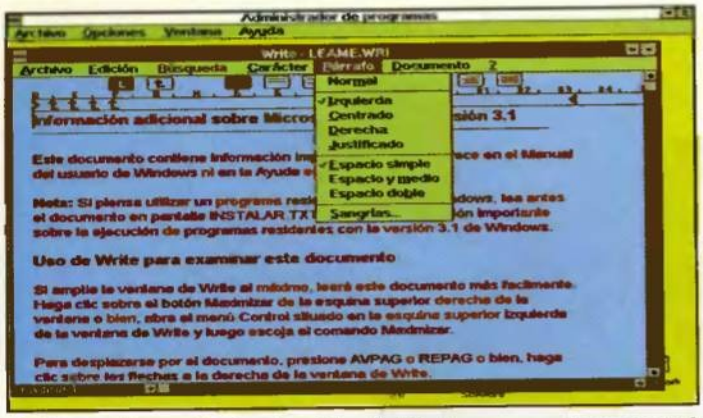
Comprar la última versión de Windows tampoco supone que tras la instalación haya que adquirir más programas para poder trabajar con el entorno. Microsoft proporciona con su producto lo suficiente como para poder empezar a usarlo inmediatamente. Windows incluye un procesador de textos, Write, que, aunque, no nos engañemos, no llega a la altura de un Word o un Wordperfect, sí posee la suficiente calidad para un usuario

El administrador es el "corazón" de Windows. Desde él tendremos acceso a todo el disco duro.

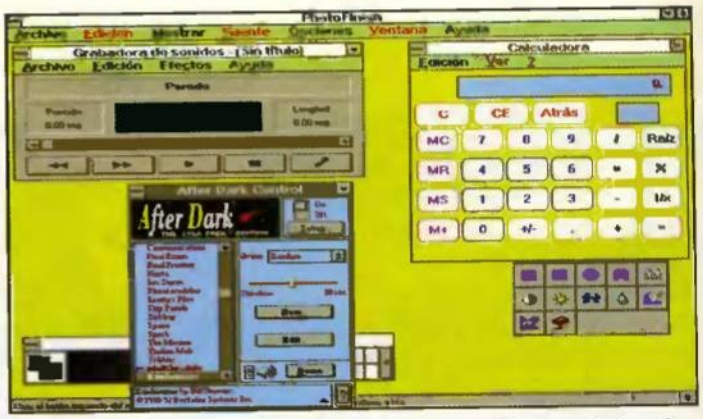


Todas las aplicaciones, utilidades, etc. son fácilmente identificables gracias a los iconos.

Un excelente método para familiarizarse con Windows puede ser ensayar con «Paintbrush».



El sistema de menús desplegables de Windows, permite un control casi intuitivo de las diferentes opciones de cualquier aplicación.



Windows incorpora una gran variedad de sencillas y prácticas herramientas, que incluyen calculadora, agenda, juegos, etc.

doméstico o incluso para una pequeña oficina. También tiene un programa de dibujo, Paintbrush, que permite hacer dibujos de bastante calidad. Windows incluye también calculadora, fichero, agenda, juegos, comunicaciones, utilidades para el manejo de ficheros, utilidades multimedia, administrador de impresión...

Otra de las ventajas de Windows es el mayor rendimiento de la tarjeta de vídeo. Probablemente, si tenéis una tarjeta de vídeo SVGA, os habréis planteado muchas veces para qué os sirve realmente –pocos programas usan resoluciones superiores a 320*200 y se cuentan con los dedos de la mano los que emplean 640*480 y 256 colores–. Seguro que, además, junto con vuestra tarjeta de vídeo se incluía un disco con los drivers de Windows. Ahora ha llegado el momento de sacarle partido a sus posibilidades. Microsoft preparó su programa para que funcionara con resoluciones mucho más altas que las que estamos acostumbrados a ver. Windows, por defecto, se instala en 640*480 y 16 colores pero si en el disco de vuestra tarjeta de vídeo se incluye el "driver" correspondiente, lo que es casi seguro, podréis trabajar con muchísimos más colores. Incluso con varios millones simultáneamente en pantalla. Gracias a la arquitectura de Windows es posible, por ejemplo, trabajar en cualquier programa de dibujo sin necesidad de instalar un "driver" para cada aplicación como ocurriría en MS DOS.

Lo mismo que con la tarjeta de vídeo ocurre con las impresoras. Suponed que usáis mucho vuestra impresora. Que trabajáis en DOS y en Windows. Que usáis programas de dibujo, procesadores de texto, hojas de cálculo... y todo lo sacáis por la impresora. Imaginad que os acaban de regalar una nueva. Mientras que cada programa de los que utilicéis habitualmente en MS DOS necesitará ser configurado de nuevo para la nueva impresora, en Windows sólo necesitaréis hacerlo una vez, ya que las aplicaciones de Windows no usan la impresora directamente, mandan sus datos al administrador de impresión y éste se encarga del "trabajo sucio".

EL FUTURO ESTÁ AQUÍ

Windows es sin duda el futuro del PC. La inmensa mayoría de las compañías de programación cada vez se dedican más a este entorno. Incluso algunas productoras de software de entretenimiento diseñan sus programas para que funcionen desde Windows. Microsoft además ha apostado muy fuerte por las capacidades multimedia de este producto. Windows 3.0 no incluía más que sonidos por el altavoz del PC, era casi inimaginable ver animaciones con la suficiente fluidez y, por supuesto, el sistema no sabría nunca lo que era un CD Rom. Pero el acuerdo MPC (Multimedia PC) dio como fruto un estándar que supuso lo que se llamaron extensiones multimedia para Windows. Y se hizo la imagen, y el sonido. Windows 3.1 incluye estas extensiones, lo cual le convierten en el entorno ideal para multimedia. Casi todos los CD Roms incorporan ahora programas para Windows. Y seguirán haciéndolo en un futuro. Ya que hemos pronunciado la palabra futuro vamos a hablar de él.

¿Cuál es el futuro de Windows? Bastante optimista sin lugar a dudas. Microsoft continúa trabajando para mejorar el entorno con nuevas versiones. Windows NT (Nueva Tecnología) es un claro ejemplo de lo que podría ser Windows en los próximos años. Un sistema operativo, que ya no un entorno, compatible con las aplicaciones DOS que estarían llamadas a desaparecer. Un sistema además completamente intuitivo que se maneja únicamente con un ratón. Con capacidades muy superiores a las del MS DOS en posibilidades de emplear la compleja memoria RAM de los PCs. En la actualidad Windows NT sólo está destinado a máquinas muy potentes, servidores de red, por ejemplo, pero Windows 4.0 está ya a la vuelta de la esquina –posiblemente esté listo en los primeros meses del próximo año– y si los rumores se confirman se tratará de una mezcla de NT y 3.1, con lo mejor de uno y otro.

Si habéis llegado hasta aquí suponemos que os habremos convencido de las excelencias de Windows. Pese a lo que pueda parecer, no tenemos nada en contra del MS DOS, –lo cierto es que todavía le tenemos mucho aprecio, no en vano hemos recorrido junto a él muchos años–, pero estamos de acuerdo con Microsoft en que se merece una honrosa jubilación. Los tiempos cambian y los ordenadores evolucionan. En los próximos años asistiremos, ya lo estamos haciendo, a un boom en el mundo de la informática de consumo. Las empresas hace ya años que tienen ordenadores, pero es ahora cuando las máquinas se instalan en casa y pueden ser utilizadas por cualquier persona, aunque en su vida haya visto un PC, cuando Windows gana protagonismo para facilitar el aprendizaje. Lo dicho, poned una "ventana" en vuestra vida. El ordenador os lo agradecerá.

Javier de la Guardia

Conserva lo mejor.

950 Ptas.

Lo mejor de los juegos más interesantes, las últimas novedades, la información que a ti te interesa. Conserva lo mejor.
Y lo mejor, es conservarlo con las tapas PCMANÍA.
Unas tapas de alta calidad, con un sistema de sujeción cómodo y sencillo, con capacidad para 14 revistas, sólo por 950 Ptas.

Pídelas ahora al (91) 654 84 19 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30

pcmanía

TODO UN MUNDO. A TU ALCANCE.

SOUNDBLASTER 16 ASP

Desde hace ya algún tiempo, el término SoundBlaster significa mucho en el campo del sonido para ordenadores compatibles. Pero como en el intrépido mundo de la informática todo avanza y se renueva, tenemos ya en nuestras manos la última tarjeta de sonido desarrollada por Creative Labs. Se trata de la última generación de sonido SoundBlaster. Sonido estéreo de 16 bit de gran calidad, fruto de la más avanzada tecnología en chips sintetizadores sólo utilizados en los últimos aparatos DAT. Tenemos a nuestra disposición una entrada para CD-ROM, es compatible con el estándar MIDI y además incluye un micrófono. Además, esta nueva tarjeta viene acompañada de multitud de programas, tanto para DOS como para Windows, destinados a explotar todas sus características. Abramos pues nuestros oídos y preparémonos para oir auténtico sonido digital en nuestros Pc's.

Lo primero es lo primero, porque antes de disfrutar de todas las posibilidades que nos ofrece la nueva tarjeta, deberemos llevar a cabo una sencilla instalación. Y no puede ser más sencilla, ya que sólo tenemos que abrir el ordenador e insertar la tarjeta en cualquier ranura de expansión. El software que la acompaña hará el resto: reconocerla, modificar los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT, copiar los programas al disco duro y poner los drivers a punto, para que funcione desde el entorno DOS o Windows. Todo en cuestión de minutos y de la forma más automática.

Tras la instalación, podemos ejecutar un fichero de demostración para verificar su funcionamiento o también deleitarnos con otro programa donde se combinan gráficos y sonido y en el que se nos presentan de forma muy atractiva y espectacular todas las características de la tarjeta. Con esto ya nos podemos hacer una ligera idea de las posibilidades. Pero para saber realmente de lo que es capaz, tendremos que hacer uso de los programas que se suministran.

EL SOFTWARE

Como ya hemos mencionado antes, los programas que se incluyen en el paquete están divididos en dos grupos: los que funcionan directamente desde el DOS, o los que requieren del entorno Windows.

Además, entre los que corren en DOS, hay otras tres clases de utilidades: utilidades de voz, de música y de mezcla. Las utilidades de voz, así como el resto, se emplean en forma de comando con diversas opciones. Con ellas podemos grabar a través del micrófono con sólo escribir una línea y definir el tiempo de grabación, el fichero en el que queremos almacenar la información, el modo (8-16 bit), etc. Luego podemos oír nuestros ficheros con otros comandos que reproducen archivos de voz así como transformar ficheros con extensión .WAV en otros con extensión .VOC, que son los que utilizan estos comandos.

Las utilidades musicales están destinadas a reproducir archivos MIDI y CMF. Son PLAYMIDI y PLAYCMF. Además, se incluyen diversos ejemplos, en forma de divertidas canciones, para comprobar sus posibilidades.

Por último, y para controlar el mezclador incorporado en la nueva SoundBlaster, disponemos de otros dos comandos con los que podemos controlar el volumen, la ganancia y el

tono de varias fuentes de audio que admite la tarjeta. Estos son SB16SET y SB16MIX. El primero nos ofrece la posibilidad de modificar los parámetros del mezclador desde una pantalla y con el ratón o desde una línea de comando, mientras que el segundo es un programa residente en memoria, con lo que nuestros cambios estarán vigentes cada vez que encendamos el ordenador.

DESDE WINDOWS

Los programas que funcionan en Windows (tiene que ser la versión 3.1) son mucho más complejos e interesantes. Tenemos, para empezar, «WaveStudio», un completo editor y reproductor de ficheros de onda estándar Microsoft, es decir, ficheros .WAV. Con él, y mediante el ratón, podemos grabar con el micrófono o desde otra fuente, para luego modificar a nuestro antojo la onda producida. La pantalla de este programa se compone de una barra superior de menús donde encontramos todas las opciones, una pantalla de visualización, donde vemos en todo momento la onda en curso, un apartado para prever las modificaciones que hagamos y una barra de estatus. Entre sus opciones más interesantes se encuentran los efectos de "fade" y eco totalmente configurables, así como la posibilidad de mezclar nuestra onda con otro fichero de sonido.

El siguiente programa se llama «Creative Soundo'le», y nos permite grabar y reproducir ficheros de sonido. Su principal característica es que soporta tecnología OLE. Esto significa que con esta utilidad podemos grabar sonidos para luego insertarlos en otros ficheros como pueden ser procesadores de texto. La grabación la podemos realizar tanto en mono como en estéreo, en 8 o 16 bit y con una frecuencia de muestreo que oscila entre los 11 y 44 kHz.

Así como podíamos controlar el mezclador de la tarjeta mediante una línea de comandos del DOS, también lo podemos hacer en Windows, mediante el «Windows mixer», de una forma mucho más gráfica, sencilla y atractiva. Lo hacemos a través de una ventana con un gráfico al más puro estilo de los mezcladores convencionales, con sus barras y botones, donde podemos controlar la entrada de diversas fuentes de sonido como pueden ser un CD o un micrófono.

Por otro lado tenemos «Talking Scheduler», una divertida agenda multimedia con voz digitalizada y personajes animados que nos recordarán nuestras citas más importantes de una forma más que original. Una buena idea para los informáticos olvidadizos.

Y para terminar con el software para Windows que acompaña a la tarjeta, sólo nos queda hablar de un juego llamado «Mosaic». Es un entretenido y sesudo juego de tablero donde podemos elegir el nivel de dificultad, así como obtener pistas mediante ficheros de imagen tipo bitmap.

PERO ESO NO ES TODO

Los anteriormente comentados no son todos los programas que tendremos a nuestra disposición al adquirir la nueva SoundBlaster. Entre ellos se encuentran el «SoundBlaster Standard Interface Module», un programa residente que permite añadir música y sonido a presentaciones multimedia por medio de una serie de comandos.

Por su parte, «MMPLAY» es un programa de presentación multimedia con el que se pueden crear auténticas presentaciones audiovisuales combinando música, imágenes de vídeo, gráficos, voces, animaciones y efectos especiales de gran calidad. El fichero de demostración del que os hemos hablado al principio está realizado precisamente con esta utilidad.

Y nos queda el inevitable órgano, llamado en esta ocasión «FM Intelligent Organ». Se trata, cómo no, del clásico instrumento para tocar con las teclas y que dispone de unos cuantos sonidos y acompañamientos. Podemos cargar, mezclar y salvar nuestras composiciones con él.

CONSIDERACIONES FINALES

La impresión general, tras esta primera aproximación a la tarjeta, no puede ser más positiva, porque podemos afirmar sin temor a quedarnos sin empleo que la nueva SoundBlaster 16 ASP (por cierto, ASP significa Advanced Signal Processing) es de lo mejorcito que hemos oído desde las entrañas de nuestros compatibles. Se nota en sus sonidos claros y nítidos, en su posibilidad de sintetizar 20 voces estéreo, en su interface MIDI, en su interface para CD-ROM, en su puerto de Joystick, en su control de ganancia, en definitiva, en todas las características que hacen de ésta una de las tarjetas de sonido más avanzadas del mercado, hoy por hoy.

Eso sí, también hay que comentar que para disfrutar a fondo de ella y de todo el interesante software que la acompaña, más nos vale tener un buen equipo: un 386 como mínimo, aunque si disponemos de 486, mejor que mejor. En cualquier caso, de lo que no cabe duda es que el futuro del sonido compatible está ya al alcance de nuestros slots de expansión.

Fco. Javier Rodríguez Martín

FICHA TECNICA

COMPAÑIA: *CREATIVE LABS*
TIPO: *TARJETA DE SONIDO*
DISTRIBUIDOR: *MAIL SOFT*
P.V.P. RECOMENDADO: *37.900 PTAS.*

hablamos de...

¿TIENEN LOS VIDEOJUEGOS UN PRECIO ELEVADO?

LA DIVERSIÓN HAY QUE PAGARLA

LLevo ya muchos años en esto de los videojuegos, para que os hagáis una idea, empecé con un Spectrum. Allá por el año 84 se pagaban unas dos mil pesetas por programas contenidos en cintas que no valían mucho más de veinte duros. No obstante, y dada la diversión que me proporcionaban aquellos juegos, siempre consideré que el dinero, aunque me parecía excesivo, estaba bien gastado. Poco después, se produjo un milagro, algo que nunca se ha producido en ningún mercado, los precios bajaron ¡más de un cien por cien!, llegando a la famosa cifra que todos los videoadictossiempre recordaremos: 875 pesetas.

En la actualidad, poseo un PC 486 y he calculado que el precio medio total de los nuevos videojuegos ronda las 5.250 pesetas. Hace unos siete años la diversión valía 875 pesetas, y ahora unas 5.000. Me parece que los precios han subido demasiado para tan corto periodo de tiempo, pero, aún hoy, y como entonces, pienso que semejante cantidad de dinero está muy bien gastada. Y doy gracias a la complejidad, de la que tanto algunos se quejan, de la mayoría de los programas actuales, lo que hace que ya que nos gastamos tanto dinero, por lo menos, la diversión esté garantizada durante mucho tiempo.

En todo caso, es cierto que los precios de los juegos han aumentado, pero también han subido factores tan importantes como la calidad de los soportes, de los juegos en sí, de la facilidad y rapidez de la carga, y, sobre todo, del tiempo que tarda uno en terminárselos. Cierto es que hoy te gastas cinco veces más que hace seis años, pero también hoy los juegos te duran y poseen una calidad cinco o seis veces superior. No obstante, no estaría nada mal una bajadita de precios de similar porcentaje a la del ochenta y seis. Aquella vez fue un éxito. ¿Por qué no podría repetirse ahora?

ADOLFO HERNÁN SANZ (MADRID)

LO CARO NO ES EL SOFTWARE, SINO EL HARDWARE

Desde niño, siempre he jugado en las máquinas de la calle. Te gastas un dineral, pero disfrutas a raudales. Mis compañeros siempre me han aconsejado que me compre un ordenador o una consola si tanto me gustan los videojuegos, ya que así podría disfrutar de uno de mis hobbies en mi propia casa. La verdad es que no es mala idea y, dado que un PC me ayudaría además en mi trabajo, iba a decidirme por comprarme un compatible. Lo primero que hice fue enterarme de cúanto me iba a costar cada programa: unas seis mil pesetas aproximadamente. No me pareció caro, ¡me gasto más dinero al mes en las recreativas! Sin embargo, lo que sí pienso que es desorbitado es el precio de los equipos; ¡doscientas mil pesetas!, por un equipo con posibilidades de ampliación (ya que parece que en este campo algo que tiene un año ya está anticuado) y en el que puedan correr todos los juegos sin problemas. Con ese dinero tengo para jugar a las recreativas (y nadie negará con son infinitamente mejores a cualquier PC, Amiga o consola) durante unos cuantos años. Es evidente, que si, como en mi caso, el nivel económico no es demasiado elevado, tendré que esperar todavía mucho tiempo antes de poder comprarlo. Una lástima.

CARLOS DELGADO (MADRID)

BUENA RELACIÓN CALIDAD-PRECIO

El precio de los videojuegos me parece un tema muy controvertido, sobre el cual cabría discutir durante horas o como, en este caso, durante muchas páginas. No obstante, no he podido reprimir la tentación de expresar mi opinión en este tema. A modo de necesaria sintetización cabe reducir este tema a una sóla cosa: la relación calidad-precio.

Pongamos por ejemplo un género como el de los juegos de coches. Es demencial, y de juzgado de guardia, que un juego de una calidad tan ínfima como, por ejemplo, el Crazy Cars 3, cueste cinco mil pesetas. Una auténtica estafa. Sin embargo que juegos de una calidad tan impresionante como la del Formula One Grand Prix cuesten siete u ocho mil pesetas, me parece casi un regalo y, de cara al futuro, pagar siete mil pesetas por un CD-ROM que puede llegar a contener un montón de megas de diversión, es ya una ganga. Ojalá los precios de los buenos programas se mantengan a este nivel durante mucho tiempo. Pero ¡ojo!, lamentablemente, y aunque existen muy pocos casos como el citado en primer lugar, a veces se da gato por liebre. Hay que tener en cuenta que no por que un programa cueste más que otro, tiene que ser mejor. Si por mucho dinero, te dan mucha calidad, bien. Si, por el contrario, por mucho dinero, te dan poca calidad, te están engañando. Pero ya se sabe que el engaño es algo tan viejo como el hombre y siempre existirá.

JERÓNIMO CANTAL (OVIEDO)

EL TEMA DEL PRÓXIMO MES: ¿UN NOMBRE FAMOSO INFLUYE A LA HORA DE COMPRAR UN PROGRAMA?

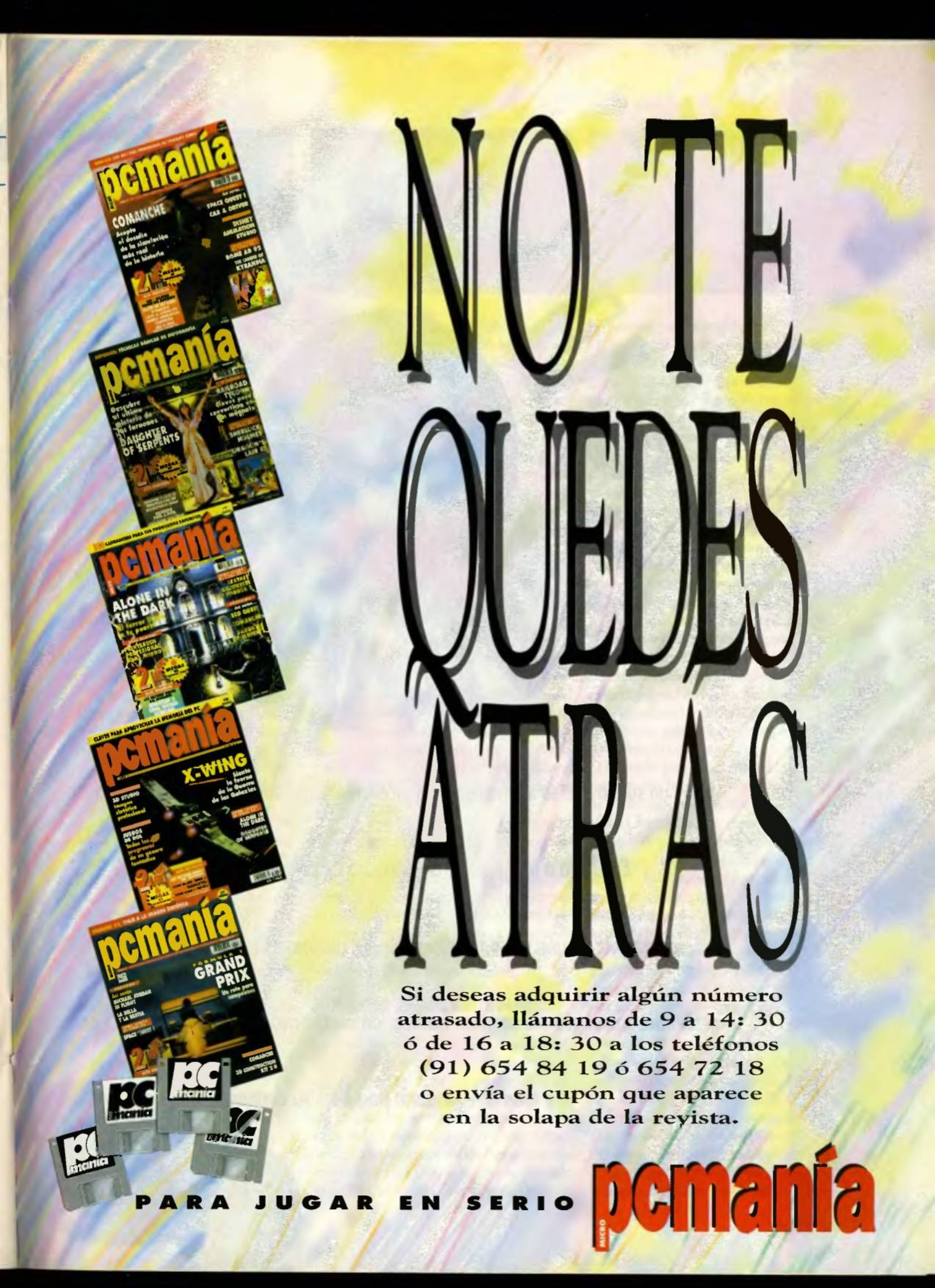
Hemos escogido para el próximo mes un tema bastante polémico. Desde hace bastante tiempo nombres de personajes famosos o licencias tanto de películas como de recreativas o cualquier otro campo, aparecen continuamente asociados a los títulos de muchos programas. ¿Realmente influye el nombre a la hora de escoger entre un programa u otro o son otros aspectos como la compañía o el tipo de programa los que tienen la última palabra? Este es el tema propuesto:

¿UN NOMBRE FAMOSO INFLUYE A LA HORA DE COMPRAR UN PROGRAMA?

Como siempre, esperamos vuestras cartas y os recordamos que podéis enviármoslas a la redacción poniendo claramente en el sobre CARTAS AL DIRECTOR. Nuestra dirección es:

REVISTA PCMANIA HOBBY PRESS S.A. CARTAS AL DIRECTOR
C/ DE LOS CIRUELOS 4 28700 S. S. REYES MADRID

Os rogamos seáis escuetos y escribáis a máquina o en su defecto con letra clara. Por supuesto la revista se reserva el derecho a extractar la carta del modo que considere necesario y no se responsabiliza de las opiniones vertidas por los autores de las mismas.


NO TE QUEDES ATRAS
Si deseas adquirir algún número atrasado, llámanos de 9 a 14: 30 ó de 16 a 18: 30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18 o envía el cupón que aparece en la solapa de la revista.
PARA JUGAR EN SERIO
pcmanía
pcmanía
pcmanía
pcmanía
pcmanía
COMANCHE
DAUGHTER OF SERPENTS
ALONE IN THE DARK
X-WING
GRAND PRIX

Un sueño de una noche

Hay un sueño que se me ha repetido incesantemente durante las últimas noches.

En él veo a una especie de máscara de color rojo que emerge

lentamente de una extraña y burbujeante sustancia azul. Me llama Avatar,

el nombre con el que me conocen los habitantes de Britannia, y amenaza con poner

a todo el legendario país bajo su dominio.

Es por eso que no me ha extrañado nada que esta noche haya aparecido en el jardín de mi casa una de esas puertas lunares que tan bien conozco y que en el pasado me han permitido viajar libremente entre mi mundo y Britannia. Es por eso que he contemplado por un momento mi viejo ordenador, el mapa de esa tierra que tanto amo y el orbe que traje de mis últimas aventuras y he cruzado la puerta centelleante sin dudarlo ni un segundo.

LA PUERTA NEGRA

«Ultima VII: la puerta negra» es un programa de descomunales dimensiones que se va revelando a medida que juegas con él. Nuevamente en Britannia convertido en el Avatar, el jugador se enfrenta inicialmente con un misterioso crimen que acaba de cometerse durante la noche anterior y que parece tener componentes rituales. Al principio investigar el crimen y conseguir el permiso para cruzar las murallas parecerán tareas fundamentales, pero pronto descubriremos la presencia de una sociedad filosófica llamada la Fraternidad con mucho más poder del que se podría imaginar y con unos fines bastantes oscuros. El jugador descubrirá que se han producido profundos cambios sociales en Britannia y que una extraña presencia está afectando el funcionamiento de la magia.

Debido al gran tamaño del mapeado y la enorme variedad de personajes y acciones a realizar resulta completamente imposible realizar una explicación detallada de la resolución del programa. Hemos decidido por tanto comentar con cierto detalle los primeros pasos a realizar, los que corresponderían tal vez a los dos o tres primeros días de juego, para luego bajar la profundidad de las explicaciones y terminar con unas cuantas pistas esquemáticas. Cuando hayáis terminado de leer este artículo aún os quedará por delante muchísima aventura por completar, pero tendréis una idea bastante clara del tamaño y objetivo del programa y estamos seguros de que estaréis tan enganchados como lo estamos nosotros y no podréis descansar hasta que lo hayáis completado.

«Ultima VII: la puerta negra» se puede jugar de varias maneras. La más inmediata consiste en partir del crimen inicial y seguir las pistas que parten de él, investigando únicamente las personas y lugares que tengan relación directa con los sucesos. Pero ante todo Britannia es un mundo vivo lleno de pequeñas historias cotidianas y de personas anónimas que, sin relación alguna con los hechos principales, podemos visitar, conocer y ayudar a resolver sus pequeños y grandes problemas.

Para ahorrar espacio y no aburriros con explicaciones repetitivas, a lo largo de este texto damos por supuesto que os encargáis de recoger monedas de oro, comida, armas y armaduras abriendo para ello cuantos cofres, armarios y barriles encontréis a vuestro paso. Deberéis alimentar a los miembros del grupo cuando se encuentren hambrientos, pagar a los entrenadores que pueden aumentar vuestra fuerza y destreza, descansar cuando llegue la noche y cambiar las armas y defensas por otras más potentes a medida que las vayáis encontrando.

Existen a vuestra disposición una amplia variedad de curanderos, tenderos, posaderos, mercaderes, magos y boticarios a los que podréis comprar hechizos, armas, pociones y comida cuando lo consideréis necesario. Y consultad con frecuencia vuestro mapa para conocer vuestra posición exacta, ya que Britannia es un país enorme en el que resulta fácil perder la orjentación.

PRIMEROS PASOS EN TRINSIC

La puerta lunar volvió a materializarse en un lugar que me resultó al momento muy familiar, en las calles de un pueblo junto a dos hombres que quedaron sin duda muy sorprendidos ante mi aparición. Tras unos instantes de duda, uno de ellos me reconoció y me saludó efusivamente: era mi amigo Lolo, mi viejo compañero de aventuras, que me explicó que me encontraba otra vez en Britannia, concretamente en una ciudad llamada Trinsic, y que de nuevo lo hacía convertido en el Avatar.

Lolo parecía estar muy contento con mi llegada y me rogó que le acompañara a los establos ya que algo terrible había ocurrido durante la noche. Me disponía a hacerlo cuando un nuevo personaje apareció en escena. Se trataba de Finnigan, el alcalde de la ciudad, que pese a mostrarse algo receloso al principio cambió de actitud cuando Lolo le reveló mi identidad. Me explicó que se había cometido un crimen en los establos durante la noche y me rogó que investigara el asunto, informándole de mis conclusiones más tarde.

Acompañado de Lolo entré en los establos y me encontré con el terrible espectáculo del cadáver de un hombre mutilado y ensangrentado, así como el de una gárgola cruelmente atravesada contra la pared. Recogí una llave dorada y, en la habitación del fondo donde estaba la gárgola muerta, recogí algunas monedas de oro. Me llamó la atención la presencia de un cubo con sangre y cuatro velas colocadas en torno a la víctima formando un cuadrado.

El hombre que acompañaba a Lolo a mi llegada resultó llamarse Petre y ser el cuidador de los establos. Explicó que la víctima se llamaba Christopher, era el herrero del pueblo y que había encontrado los cadáveres al amanecer. La gárgola se llamaba Inamo, vivía en la habitación del fondo y le ayudaba en el trabajo en los establos. Petre había observado las huellas de sangre que salían por la puerta trasera, y no dudó en señalar que pertenecían al asesino o asesinos de las dos desdichadas víctimas. Me ofreció el contrato de venta de un carro tirado por caballos que se encontraba fuera de la ciudad, cerca de la puerta norte.

Me dirigí a la casa de Finnigan, situada aproximadamente en el centro del pueblo y fácilmente reconocible por las dos fuentes colocadas en el jardín. Al hablarle de la llave que había encontrado en los establos, Finnigan me dio varias interesantes informaciones. Me explicó que Christopher tenía un hijo, que su casa se encontraba al noroeste de la ciudad y su taller al suroeste. También di-

jo que Gilberto, el vigía que estaba de guardia durante la noche, había sido atacado y encontrado inconsciente por Johnson, el compañero que venía a relevarle. En estos momentos Gilberto se encontraba reponiéndose de sus heridas en casa de Chantu el curandero, al oeste del pueblo, mientras que Johnson debía encontrarse aún en su puesto de vigía en el puerto. Finnigan recordó también que hace cuatro años se había cometido en Britain un crimen similar con los mismos componentes rituales.

Decidí comenzar mis investigaciones en la casa del difunto, y allí encontré un loro que, al ser golpeado por una maza colocada sobre una mesa, reveló lo que parecía ser la localización de un tesoro. Subí al segundo piso y allí encontré a un muchacho de unos catorce años que resultó ser Spark, el hijo del herrero. Me costó ganar su confianza, pero cuando lo hice el joven se ofreció con entusiasmo a seguirme para ayudarme en mi investigación y vengar así la muerte de su padre.

Spark me explicó que había tenido una terrible pesadilla durante la noche en la que un hombre de cara roja miraba a su padre. Sobresaltado por el sueño se había levantado de la cama y, al no encontrar a su padre en la casa, lo había buscado por la ciudad. Vio a un hombre con un garfio en la mano derecha y a una gárgola sin alas salir del establo, encontrando pocos segundos después los cadáveres de su padre e Inamo en el interior. Según Spark su padre pertenecía a la Fraternidad, una sociedad filosófica con ramas en todas las ciudades de Britannia y cuyo jefe en Trinsic se llamaba Klog. Al parecer Klog y otros dos compañeros suyos habían discutido con su padre hace una semana.

La llave encontrada en los establos resultó ser la del cofre situado en la habitación. En su interior había un medallón de la Fraternidad, 100 monedas de oro y un pergamino con un misterioso mensaje. Spark no supo explicar la procedencia de semejante cantidad de dinero, pero reconoció el pergamino como el que su padre había leído en su taller hace un par de días.

En casa de Chantu tuvimos la oportunidad de hablar con Gilberto, el vigía que había sido atacado durante la noche. No había podido ver a sus agresores, pero sin duda eran los mismos que habían cometido el terrible crimen. Recordó que esa noche había zarpado para Britain, la capital de Britannia, un barco llamado "La joya de la corona" y que los autores del crimen bien podrían haber tomado dicho barco y estar ya muy lejos de Trinsic.

Nos recomendó hablar con Gargan el navegante, y antes de marchar recogí varias pociones no sin antes leer un interesante libro sobre sus propiedades.

Johnson, de guardia en la puerta este de la ciudad, reafirmó la historia de Gilberto y explicó que para viajar a Britain era necesario presentar las escrituras que certifiquen la posesión de un barco y dar una clave que solamente Finnigan podía proporcionar.

La casa de Gargan, un empedernido fumador de tabaco con graves problemas respiratorios, se encontraba al norte de los establos. Nos explicó que había visto a un hombre con un garfio y a una gárgola sin alas dirigirse hacia al este ayer al anochecer. Nos ofreció las escrituras de un barco pero no disponíamos de las 600 monedas de oro que solicitaba, de manera que abandonamos de momento la casa no sin antes coger un sextante, un lingote de oro, algunas monedas y una poción amarilla.

La puerta lunar volvió a materializarse en las calles de un pueblo junto a dos hombres, en un lugar que me resultó muy familiar desde el primer momento.

La casa de Klog y su esposa Ellen, situada al este de la casa de Finnigan, resultó ser el centro de reuniones de la Fraternidad. Encontré nada menos que 200 monedas de oro, otro medallón y una especie de báculo e, interrogando a Klog, descubrí entre otras cosas que el grupo se reunía todos los días a las nueve y que Christopher había explicado hace días su deseo de dejar la Fraternidad, de forma que Klog y dos compañeros venidos de Britain llamados Abraham y Elizabeth habían mantenido una violenta discusión para intentar convencerle. Klog y Ellen insistían en decir que habían pasado toda la noche juntos, y tal insistencia en procurarse una coartada me pareció sumamente sospechosa.

Ya tenía suficiente información en mis manos, de modo que regresé a casa de Finnigan dispuesto a darle un informe completo de mis investigaciones. No tuve problemas en contestar todas sus preguntas (Christopher era herrero, en el lugar del crimen había encontrado una llave, la llave abría un cofre, en el cofre había tres objetos, el criminal tenía un garfio y las pistas apuntaban hacia "La joya de la corona"), de modo que Finnigan se mostró satisfecho y me pidió que viajara a Britain para seguir la pista del hombre del garfio. Me dio 100 monedas, la mitad de la suma prometida, y la clave que debía dar a los vigías para poder salir del pueblo después de cumplir una pequeña formalidad geográfica.

Antes de abandonar el pueblo examiné otras casas en busca de monedas de oro, comida y objetos interesantes tales como anillos, joyas y telas. Tuve ocasión de charlar con Apollonia, la hermosa tabernera del "Honorable Hound" y una chica perteneciente a la Fraternidad llamada Caroline, así como de recibir una sesión de entrenamiento a cargo de un caballero llamado Markus.

EL CASTILLO DE LORD BRITISH

Salí de Trinsic por la puerta norte, recogí el carro con los caballos y continué en la misma dirección. Tras dejar de lado un pequeño teatro al aire libre y atravesar un pueblo lla-

mado Paws alcancé en pocos minutos las calles de Britain, la populosa capital de Britannia. Atravesé la ciudad en la misma dirección y dejé el carro junto al puente levadizo que conducía al majestuoso castillo de Lord British.

El soberano de Britannia me saludó con entusiasmo y me puso al corriente de las últimas novedades que habían ocurrido durante mis 200 años de ausencia. Me explicó que aunque Britannia nunca había sido tan próspera sentía que sus habitantes no eran felices y que últimamente extraños fenómenos estaban afectando negativamente los poderes de los magos. Dijo que él no había enviado la puerta lunar que me había traído de vuelta a Britannia, que dichas puertas no funcionaban bien últimamente y que precisamente había un mago en Cove llamado Rudyom que estaba investigando una sustancia llamada rocanegra con la que esperaba restaurar el correcto funcionamiento de las puertas. Me ofreció un objeto llamado Orbe de las Lunas y un libro de hechizos que tendría que encontrar yo mismo.

En mis paseos por el castillo conocí a Bennie y Boots, el matrimonio que dirigía el servicio del castillo, así como a sus hijos Charles y Nell. Nystul, el mago del rey, reconoció que sus poderes mágicos y su memoria habían disminuído notablemente en los últimos meses pero que aún era capaz de preparar y vender algunos hechizos.

También tuve la oportunidad de hablar con dos gárgolas, Wislem e Inwisloklem, encargadas de velar por los derechos de su especie y su integración con los humanos. La bella Miranda, miembro del Consejo de Estado, me pidió que entregara un decreto a Lord Heather en Cove y lo trajera de vuelta firmado. Chuckles, el bufón, me propuso un extraño juego que no comprendí al principio, pero muy pronto me di cuenta de que consistía en seleccionar aquella frase que estuviera compuesta únicamente por palabras de una sílaba. Finalizada la conversación me entregó un pergamino en el que me recomendaba que fuera a hablar con Margareta, la gitana de Minoc.

Recogí una llave en el estudio de Lord British, al suroeste del castillo, y me abrí paso hacia las almenas moviendo ciertas palancas. Una vez arriba localicé la habitación que se abría

con la llave en el extremo noroeste y recogí el libro de conjuros, un saco con ingredientes para hechizos y varias monedas de oro.

Decidí comenzar mis investigaciones en la casa del difunto, y allí encontré un loro que, al ser golpeado por una maza, reveló la localización de un tesoro.

Antes de abandonar las almenas conversé con un prisionero llamado Weston que al parecer había sido encarcelado únicamente por haber robado una manzana. Me explicó que lo había hecho para dar de comer a su esposa Alina y a su pequeña hija que vivían en Paws, y que estaba convencido de que Lord British no sabía nada de su situación ni de las grandes diferencias de clases que había en Britannia. Lord British se mostró furioso al conocer la situación de Weston y su injusto encarcelamiento, ordenando su inmediata puesta en libertad y una investigación del caso.

EN LA CAPITAL DEL REINO

Britain era la ciudad más grande del país, y a lo largo de sus calles tuve la oportunidad de conocer a muchos personajes interesantes. Hablé con Millie, una joven miembro de la Fraternidad que se dedicaba a reclutar nuevos miembros tal como había aprendido en el Retiro de la Meditación, con una chica llamada Diane que trabajaba en los establos y un poeta llamado Carroccio que dirigía una especie de pequeño parque de atracciones. Britain era también el mayor centro de comercio del país, tal como me explicaron Gordon, Fred y Kelly en el mercado.

Mucho más interesante fue la conversación con Cynthia en la fábrica de moneda ya que me cambió los lingotes y pepitas de oro que había encontrado en Trinsic. Además, abriendo una puerta de la fábrica con la llave que había encontrado en su casa llegamos a varias salas repletas de monedas.

Descubrí que Patterson, el actual alcalde de la ciudad, mostraba cierto desprecio hacia las clases más bajas y había ganado las últimas elecciones con el apoyo de la Fraternidad. También conocí a su esposa Judith, que trabajaba como profesora de música en el conservatorio, y a una joven llamada Candice que trabajaba como cuidadora del museo y resultó ser amante de Patterson.

Sin embargo, el contacto más interesante en Britain fue el que mantuve con Batlin, fundador de la Fraternidad y presidente de su sede central. Solamente accedió a hablar conmigo cuando me quité el medallón que había encontrado en el cofre de Christopher y entonces me reveló que Elizabeth y Abraham habían estado en Britain por la mañana pero acababan de salir hacia Minoc. Le mostré mi deseo por ser miembro de la Fraternidad y contesté pacientemente a las ocho preguntas del test de admisión, pero me dijo que antes de ser admitido tenía que realizar algunas misiones, la primera de las cuales era entregar una caja sellada a Elynor, jefe de la Fraternidad en Minoc. Antes de abandonar el edificio abrí un cofre con la llave que encontré en la habitación de la derecha donde encontré un pergamino con un extraño mensaje.

No era difícil ganar dinero en Britain. Willy el pastelero necesitaba alguien que le ayudara en el horno, Brownie el granjero me pidió que le ayudara a recoger las calabazas de su sembrado, Mack necesitaba que alguien recogiera los huevos que ponían sus gallinas y Sean el joyero compraba gemas por 30 monedas de oro la pieza. Fue precisamente Mack el que me contó una extraña historia acerca de un objeto procedente de las estrellas y una criatura extraterrestre mientras que Brownie me explicó que se ha-

bía presentado sin éxito a las últimas elecciones para intentar trabajar por los más desfavorecidos.

Decidí abandonar Britain rumbo a Cove, pero antes tuve la oportunidad de conocer a Kessler el boticario, interesado por conseguir algo de veneno de serpiente plateada para poderlo analizar, dos mujeres llamadas Lucy y Jeanette que trabajaban en la taberna, un hombre llamado Raymundo que dirigía el Teatro Real y dos viejos amigos llamados Sentri y Shamino que se ofrecieron a unirse al grupo.

EN LA CIUDAD DE LA PASIÓN

Cove estaba situado al este de Britain y tuve que dejar el carro poco antes de alcanzar el puente que cruzaba el río, si bien durante el camino tuve la ocasión de contemplar en uno de los sembrados de Mack la extraña nave espacial de la que me había hablado.

Lord Heather, el alcalde de Cove, firmó el documento que me había dado Miranda con el cual esperaban frenar los vertidos que la Compañía de Minas de Minoc realizaba en el lago Lock. Me explicó que todos los habitantes de Cove estaban enamorados excepto Nastassia, una joven y bella muchacha que había perdido a sus padres en trágicas circunstancias y ahora se dedicaba exclusivamente a cuidar el Altar de la Compasión, un monumento situado al suroeste del pueblo.

De Maria, el bardo casado con Zinaida, la dueña de la posada, se ofreció a cantarme una hermosa balada sobre la historia de Nastassia. Encontré a la muchacha en el Altar y me pareció la criatura más bella y adorable que jamás había conocido. Me pidió que fuera a Yew para investigar las circunstancias que rodearon la muerte de su padre y me habló de una antepasada suya que había conocido al Avatar y del suicidio de su madre cuando ella era muy pequeña. Antes de separarnos un apasionado beso me reveló que en el corazón de Nastassia había un lugar para mí. No podía abandonar Cove sin hablar con el mago Rudyom. El sabio anciano me explicó que creía que la rocanegra podría restaurar el funcionamiento de las puertas lunares y que había fabricado sin éxito una varita con la que esperaba poder transmutar dicho mineral pero que lo único que hacía era hacerlo explotar. Leí un cuaderno de notas donde Rudyom había apuntado sus experiencias y recogí tanto la varita como varios trozos de rocanegra.

UN NUEVO CRIMEN

Para llegar hasta Minoc tuve que volver a cruzar el puente, montar de nuevo en el carro y viajar hacia el norte por un estrecho camino que atravesaba el pantano. En uno de los primeros edificios que encontré observé a un numeroso grupo de personas que conversaban agitadamente y se dispersaron al verme. Extrañado ante tal comportamiento entré en el edificio, que resultó ser una serrería, y lo que vi me dejó petrificado.

Se había cometido un nuevo crimen que al instante me recordó al primero. Dos personas, un hombre y una mujer, yacían descuartizadas en el suelo del edificio y a su lado los mismos cubos de sangre y las mismas velas encendidas que revelaban la presencia de un extraño ritual. Una antigua compañera de aventuras llamada Julia me explicó que las víctimas eran una pareja de gitanos llamados Frederico y Tania que vivían en un campamento a las afueras de la ciudad. William el serrero, que había encontrado los cadáveres al amanecer, no pudo darme más datos sobre el horrible crimen y decidí abandonar el lugar, no sin antes recoger una extraña daga ondulada.

Elynor, la mujer que dirigía la sede de la Fraternidad en Minoc, me explicó que Elizabeth y Abraham acababan de partir hacia Paws. Le entregué sin abrirlo el cofre que me había dado Batlin y descubrí que la Fraternidad estaba financiando un monumento para Owen, el constructor de barcos, con el que esperaban multiplicar las demandas y la actividad comercial de la ciudad.

Conocí a Xanthia, Seara y Gladstone, tres artesanos que trabajaban sin descanso en su taller y a un curioso personaje con un parche en el ojo que me reveló datos muy interesantes: el barco "La joya de la corona" había desembarcado en Minoc la noche de los crímenes y conocía al hombre del garfio, un pirata mercenario que sería capaz de matar a su propia madre por dinero y que vivía en Bucaneer's End.

En el campamento de los gitanos tuve la oportunidad de conocer a Margareta, la mujer de la que me había hablado el bufón del castillo. Me explicó que su esposo Jergi era hermano de Frederico y que habían llegado hasta Minoc intentando impedir que Sasha, el hijo de las víctimas, se uniera a la Fraternidad, pero que la gente de la ciudad se mostraba hostil con ellos y estaban pensando en marcharse.

Margareta leyó mi destino en la bola de cristal y me reveló varias cosas interesantes. Debía unirme a la Fraternidad para descubrir su verdadera naturaleza y pronto iba a conocer a una fuerza diabólica que estaba afectando el funcionamiento del ether, la sustancia que controla la magia. Debía hablar con el hombre del observatorio de Moonglow porque se iba a producir un alineamiento de planetas que aumentaría el poder de esa fuerza que amenazaba Britannia. Finalmente me recomendó que buscara al Señor del Tiempo pero que antes debía conocer a los Wisps que vivían en el bosque de Yew y conseguir información sobre ellos en la abadía.

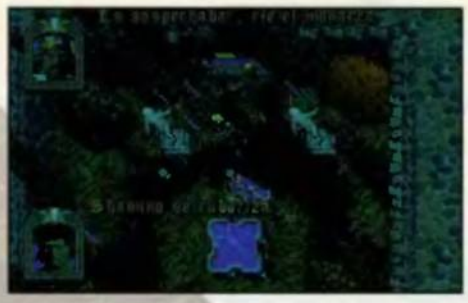
Britain era la ciudad más grande del país, y a lo largo de sus calles tuve la oportunidad de conocer a muchos personajes interesantes.

EN BUSCA DE LOS DOS VIAJEROS

La pista de Elizabeth y Abraham me llevaba hasta Paws, el pequeño pueblo situado entre Britain y Trinsic. Allí me dirigí a un albergue propiedad de la Fraternidad y dirigido por un hombre llamado Feridwyn que me reveló que los dos viajeros habían partido para Jhelom. Descubrí además que alguien había robado a Morfin, el carnicero, un frasco con veneno de serpiente plateada y que se culpaba a un niño llamado Tobias. Pero finalmente resultó que el culpable era Garritt, el hijo de Feridwyn y su esposa Brita, que había robado el veneno para culpar a Tobias y obligar a su madre a unirse a la Fraternidad.

Jhelom era una isla situada en el extremo suroeste de Britannia. Para llegar allí podía comprar un barco o utilizar un sistema formado por ocho puertas lunares que comunicaban diversos puntos de Britannia y se encontraban en el camino que unía Britain y Cove, Jhelom, Yew, el este de Minoc, el sur de Trinsic, New Magincia, la orilla de derecha de Skara Brae y Moonglow.

Joseph, el alcalde de Jhelom, reveló que Elizabeth y Abraham se habían marchado a Britain. Antes de regresar al continente me dirigí a casa de De Snel,



el entrenador, que me explicó que todas las armas utilizadas por sus alumnos tenían el filo ondulado. Le mostré la daga encontrada en la escena del crimen de Minoc y, después de unos momentos de duda, dijo que alguien le había robado una daga igual hace unos días y me atacó sin mediar una palabra. Tuve que acabar con él para impedir que pusiera fin a mi aventura.

Nuevamente en la sede de la Fraternidad en Britain, Batlin me dijo que Elizabeth y Abraham ya no estaban allí ya que acababan se marcharse a Vesper. Expliqué a Batlin que había cumplido la misión de entregar el cofre a Elynor y solicité ser admitido a la Fraternidad, pero Batlin me exigió antes ir a las cavernas de Destard y traer de vuelta unos lingotes de oro guardados en un cofre.

Dichas cavernas se encontraban al suroeste de Britannia, aproximadamente a la altura de Trinsic aunque cerca de la orilla izquierda. Para evitar el ataque de los dragones que habitaban las cavernas podía utilizar el hechizo del quinto círculo Invisibilidad que podía comprar por ejemplo a Nystul en el castillo o bien utilizar una poción negra que podía comprar en cualquier botica. Encontré el cofre al sureste del punto de partida junto a un esqueleto que tenía en su poder una bolsa con varios objetos, entre ellos una poción negra, pero en el interior del cofre solamente había dos medallones de la Fraternidad y ni rastro de oro. Pero regresé a Britain y Batlin pareció estar complacido por mi valentía cuando le hable de los monstruos que habitaban la cueva, haciéndome entrega del ansiado medallón en la reunión de las nueve de la noche.

A estas alturas ya tenía suficiente dinero para comprar un barco y decidí hacerlo en Trinsic ya que los precios de Gargan eran mucho más ajustados que los de Britain. Me hice a la mar rumbo a Vesper y allí hablé con Auston, el alcalde, que me explicó que había conversado con los dos viajeros sobre las minas y les había enviado a que hablaran con Cador, el director de la oficina local de la Compañía de Minas de Britannia. Por desgracia nuevamente había llegado tarde ya que Elizabeth y Abraham se encontraban esta vez en Moonglow.

Utilicé mi flamante barco para llegar a la isla de Moonglow donde Rankin, el jefe de la rama de la Fraternidad en la isla, me dijo que había visto a Elizabeth y Abraham dirigirse a Terfin, la isla de las gárgolas. En Terfin contacté con una gárgola llamada Quan que me dijo que los dos viajeros se dirigían al Retiro de la Meditación, situado en la Isla de la Fraternidad, al este de Serpent's Hold.

El Retiro estaba dirigido por un hombre llamado Ian que solamente me permitió hablar con él al asegurarse de que yo era miembro de la Fraternidad. Me dio una llave para que pudiera entrar libremente en el recinto amurallado y me dijo que Elizabeth y Abraham habían abandonado la isla hace poco tiempo camino de Bucaneer's End.

LAS ÚLTIMAS PISTAS

Decidí abandonar por el momento la búsqueda de Elizabeth y Abraham y seguir las indicaciones de Margareta, la gitana de Minoc. Debía encontrar a los Wisps y para ello me dirigí en barco a la abadía de Yew para hablar con Taylor, el monje. Sabía muy poco de los Wisps pero conocía bastante bien a unas criaturas llamadas Emps que al parecer tenían frecuente contactos con los Wisps. Taylor me explicó que los Emps adoraban la miel, pero que debía tener cuidado con las abejas gigantes y para protegerme me entregó una bomba de humo.

La bomba me sirvió para repeler a los peligrosos insectos en la Cueva de las Abejas y con la miel en mi poder busqué en el extremo este del bosque a un Emp llamado Trellek y le rogué que se uniera a mi grupo para buscar a los Wisps. Sin embargo Saralek, la esposa de Trellek, se negó a permitir que su marido se alejara del bosque exigiendo antes el permiso de Salamon, la sabia jefe de la tribu. Conseguí el permiso de Salamon después de hacer que Ben, el leñador de Yew, firmara un documento prometiendo no seguir cortando los árboles que servían de morada a los Emps, pero Saralek siguió negándose a permitir que su esposo viajara conmigo y me sugirió una solución intermedia, que Trellek fabricara un silbato capaz de reproducir su propio sonido para invocar a los Wisps.

Un Wisp llamado Xorinia acudió a la llamada del silbato en una construcción abandonada en el centro del bosque. Xorinia se ofreció a contactar con el Señor del Tiempo y darme la información que necesitaba, pero a cambio debía entregarle el libro de notas de un hombre llamado Alagner que vivía en New Magincia.

Muchas aventuras tuve que vivir a lo largo de la hermosa tierra de Britannia. Viajé a Skara Brae y con ayuda de una hechicera llamada Modra capturé una extraña criatura que controlaba la isla. Conocí a una poderosa maga llamada Penumbra que llevaba 200 años durmiendo y conseguí que el ether volviera a su estado habitual permitiendo el normal funcionamiento de la magia. Y más tarde descubrí la existencia de tres objetos llamados generadores (un tetraedro, una esfera y un cubo) con los que la Fraternidad pretendía invocar al Guardián, el misterioso ser de rostro rojo que yo había visto en mis sueños.

Tuve que recorrer muchas cavernas y pasadizos secretos, y solamente al final de mi aventura descubrí la guarida del misterioso hombre del gancho, una cámara de torturas y una lista de personas asesinadas por orden de la Fraternidad en las que solamente quedaban por tachar mi nombre y el de Lord British. Había también una llave, una llave que abría esa misteriosa puerta negra, y detrás de ella el Guardián, y con él el caos y el terror más profundo. Aún conservo esa varita que encontré en casa de Rudyom porque fue la que me salvó la vida y cerró para siempre esa maldita puerta negra que estuvo a punto de abrirse durante un segundo para dejar pasar a esa horrible máscara que aún espera, sigue esperando detrás del umbral. ●

Pedro J. Rodríguez

ESTELAS GRISES. VIENTOS DE GUERRA

TASK FORCE 1942

Surcad el mar de la diversión de la mano de Microprose, una compañía especializada en realizar impresionantes programas de simulación, es todo un lujo. Si lo habéis pasado en grande pilotando aviones, ahora disfrutaréis aún más dirigiendo un destructor a través del fragor de la batalla en «Task Force 1942». Convertíos en Comandante de una unidad naval y preparad la operación que dé a vuestra nación el triunfo final.

A las 08:00 horas, horario de Honolulu, las fuerzas operativas japonesas, desplegadas ya para actuar, iniciaron con exactitud su plan maestro largamente preparado en Tokio. Unas ocho horas después del ataque, se publicó un edicto imperial declarando que Japón estaba empeñado en la empresa más grande de su historia: "Nos, por la gracia del cielo, emperador del Japón, [...] por la presente declaramos la guerra a los Estados Unidos de América y al Imperio Británico. Los hombres y oficiales de nuestro Ejército y nuestra Marina deberán hacer cuanto puedan para proseguir el enfrentamiento..."

Al día siguiente, en los Estados Unidos, el presidente Roosevelt, durante su informe al congreso, habló del "no provocado y cobarde ataque" que tuvo lugar en una fecha "que vivirá en la infamia. [...] Siempre recordará nuestra nación el carácter de la furiosa agresión dirigida contra nosotros. [...] El pueblo norteamericano haciendo uso justo de su poder obtendrá una absoluta victoria. Conseguiremos un triunfo inevitable; que Dios nos ayude. Pido a este Congreso que declare... el Estado de Guerra." El calendario marcaba el día 8 de diciembre de 1941.

INTRODUCCIÓN HISTÓRICA

Antes de 1921, las limitaciones en la construcción de un barco de línea eran de orden técnico y, a medida que progresó la tecnología, los acorazados crecieron en desplazamiento y potencia de fuego. En la difícil situación económica que siguió a la Primera

MICROPROSE
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
SIMULACIÓN/ESTRATEGIA

Guerra Mundial, pareció obligado detener tal crecimiento a fin de evitar una nueva carrera de armamentos entre las superpotencias navales establecidas: Gran Bretaña, Estados Unidos y la joven, aunque ambiciosa, Armada Imperial Japonesa.

El resultado de ello fue la Conferencia de Washington de 1921. En las cláusulas de este tratado, se establecieron como límites máximos las 35.000 toneladas de desplazamiento y los 406 milímetros de calibre para la artillería. De esta manera, los buques de clase Maryland (32.500 toneladas y 8 cañones de 406 milímetros) de la marina americana y los japoneses Mutsu y Nagato (39.120 ton. de desplazamiento y 8 cañones de 406 mm.) representaron el máximo desarrollo hasta muchos años después.

Pero, desgraciadamente, la carrera continuó, y cada vez los barcos eran más pesados y disponían de artillería de mayor potencia. Por un lado, los EE.UU. mantenían una flota en el Pacífico Sur con base en Pearl Harbour en defensa de sus intereses. Por otro, la Armada Imperial veía esta fuerza como un peligro para sus ambiciones imperialistas en esa parte de Asia.

Ante esta situación, Japón decidió desequilibrar la balanza de fuerzas con un golpe de mano que le dejase totalmente como única potencia naval. Fue todo un haz de circunstancias que, irremisiblemente, empujó, uno contra otro, a los dos gigantes del océano Pacífico y les hizo protagonistas de uno de los enfrentamientos más dramáticos de la Historia moderna.

EL PROGRAMA

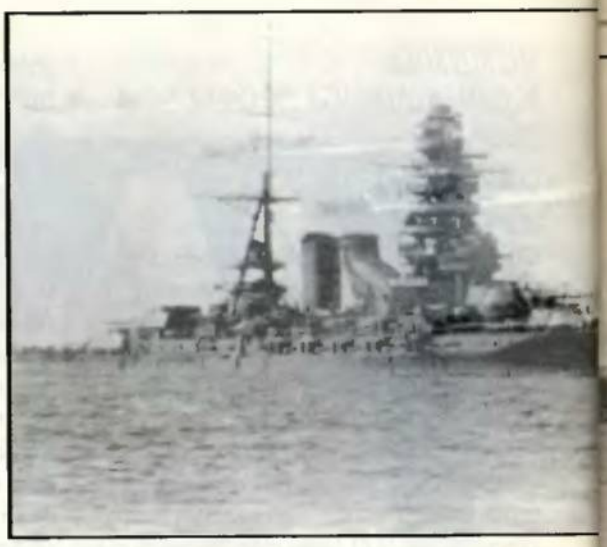
Microprose nos ofrece en esta ocasión una posibilidad única de revivir en nuestras casas, a través de nuestros ordenadores, una épica historia de lucha sobre la superficie del Pacífico Sur. Tanto el planteamiento, como el desarrollo del programa, se alejan del habitual "molde" de un simulador y mezcla estilos propios de otros géneros. Para comprenderlo mejor, vamos a dedicarnos principalmente a desarrollar el contenido de «Task Force 1942» en las siguientes líneas.

Nada más arrancar el programa nos encontramos, como no podía ser de otra manera, con una "intro" o presentación al más puro estilo Microprose. Realmente impresionante. Estas escenas no hacen mas que "picarnos", así que continuamos.

Al terminar la introducción, se nos presenta el primer menú en el que podemos elegir entre revivir un combate histórico (Historical Engagement), realizar la campaña completa de Guadalcanal (Guadalcanal Campaign), preparar un encuentro simulado (Simulated Encounters), o las opciones técnicas de abandonar el juego o retomar otro salvado.

Lo mejor en estos momentos de desconcierto inicial es que nos decantemos por un encuentro histórico que es el que menos problemas de comprensión tiene. No es que el resto sea complicado, pera por algún sitio debemos camenzar.

Una vez hecha la elección, otro menú se abre ante nuestros ojos: Cabo Esperanza, Guadalcanal I, Guadalcanal II, Tassafaronga, Savo Island, Kula Gulf, Vella Lavella, Empress Augusta Bay. Cada una de estas operaciones está muy bien documentada y corresponde a la perfección con la batalla que intenta rememorar, pero elegiremos una



para empezar: Kula Gulf. Después de seleccionar la batalla, debemos escoger bando, o sea, o bien pertenecemos a la Armada Imperial o nos dedicamos a hacerle la vida imposible. Ya en situación, aparece un mapa que representa el reparto de fuerzas en esa batalla. Lo siguiente que vemos, es el puente de mando de un barco –variará dependiendo del bando elegido–.

Desde él, nos desplazamos a derecha o izquierda moviendo el ratón en la dirección oportuna. A la derecha: la pantalla del Gun Director (director de armas) y los binoculares imprescindibles para localizar objetivos. A la izquierda: el Torpedo Director (jefe de torpedos). En el centro: el timón para el rumbo, el control de daños, el comunicador para hablar con la sala de máquinas y regular la velocidad; y por todas partes, la posibilidad de salir a la Carta de Navegación (Charts) y ver cómo transcurre la batalla.

Desde este mapa, tenemos la posibilidad de convertirnos en el Comandante en jefe de la Task Force y decidir qué rumbo nos beneficiará más en un hipotético encuentro con naves enemigas, qué formación nos protegerá mejor ante un ataque, en qué momento nos interesa abrir fuego, cuándo disparar torpedos y a quién dirigirlos, etc. Además, es posible desde aquí cambiar de barco y desplazarnos hasta la primera línea de fuego o a la retaguardia.

La posición de control de daños se encarga de registrar todos los impactos que recibamos, marcar las piezas inutilizadas y dar el temido aviso de "abandonen el barco" si los daños son graves. Desde el puente de mando, también tenemos a nuestra disposición el timón, y podemos variar el rumbo, aunque no es muy recomendable si lo que queremos es continuar en formación. Dejaremos esta opción para situaciones muy puntuales y para aprovechar al máximo nuestro barco, como por ejemplo evitando que alguna pieza de artillería principal se encuentre en un ángulo ciego, no pueda disparar y nos deje en inferioridad de condiciones ante nuestros enemigos.

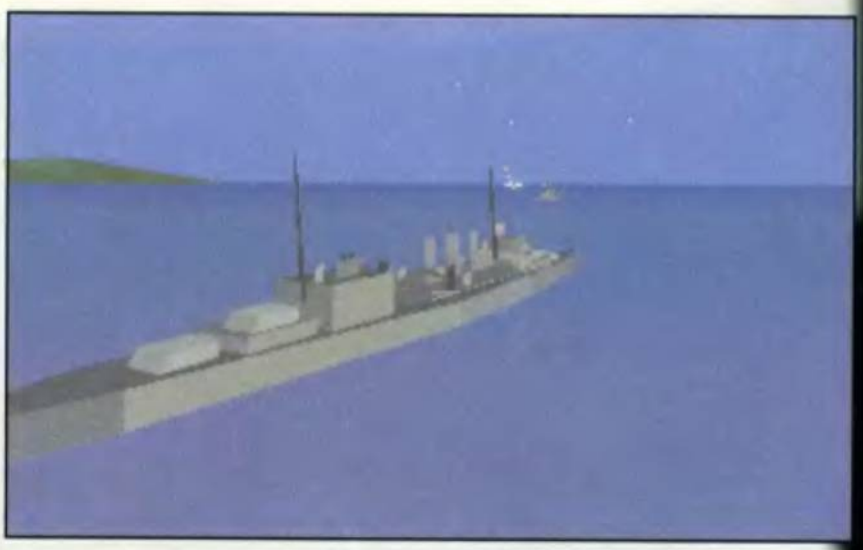
Japón decidió desequilibrar la balanza de fuerzas para quedarse como única fuerza naval mundial.

En el puente existen otras posibilidades como lanzar bengalas y encender/apagar los focos, pero no serán necesarias en estos primeros compases de juego.

La pantalla del Gun Director, es, junto a la del Torpedo Director, la única concesión que ha hecho Microprose a los amantes de los simuladores de acción en este programa eminentemente estratégico. Desde el Gun Director, controlamos todas las piezas de artillería del barco. Incluye, por supuesto, el visor de puntería que nos "ayudará" a disparar con un mínimo –sí mínimo, como lo ois, éste es uno de los aspectos negativos del programa– de posibilidades de acertar en el blanco. Pero como esto es una enorme nave de más de 35.000 toneladas, no podemos esperar que se comporte como un ágil caza y dispare hasta que se fundan las armas. Por tanto, tras cada salva, esperaremos a que todas las torretas estén otra vez listas para hacer fuego lo que nos llevará unos segundos (interminables en algunos casos).

Para conseguir un blanco, tendremos que centrar el objetivo en el visor. Tanto su distancia como su posición relativa nos serán de mucha utilidad, por lo que para conseguir estos datos, nada mejor que ir a los binoculares y anotar dicha información.

En el Torpedo Director, la mecánica es la misma solamente que hay valores que influyen en la trayectoria de un torpedo que no lo hacen en la de un obús y hay que tenerlos muy en cuenta. Por ejemplo: en aguas poco profundas, no es recomendable lanzar torpedos (nunca se sabe si pueden dar en el fondo); un torpedo es más lento que un obús,



por lo que deberemos disparar con bastante anticipación, etc.

También contamos con la típica opción de las vistas exteriores, tan utilizadas en los simuladores de vuelo, pero adaptadas a este programa. Gracias a estas vistas, disfrutaremos del espectáculo de una batalla naval desde primera fila. Hay que reconocer que aquí Microprose se ha esforzado, porque el apartado gráfico es impresionante. La calidad de lo que vemos desde este lugar es muy alta y los detalles muy cuidados. Resumiendo, os recomendamos encarecidamente echar una ojeada desde "Observer View".

EL NOBLE ARTE DE LA ESTRATEGIA

Seamos sinceros y reconozcamos que este programa, por mucho que la compañía inglesa se empeñe en "camuflarlo" con unos excelentes gráficos de acción, es esencialmente un programa de estrategia, y en esta medida deberemos tratarlo. Quizás, gracias a él, mucha gente le coja ese gustillo especial que destila por cada byte. Entendámonos, a mucha gente no le resulta muy atractivo estar varias horas preparando meticulosamente una formación de patrulla sobre el Pacífico Sur en la que, con suerte, no nos encontraremos enemigos sobre los que disparar. Sin embargo, los amantes del género se lo pueden pasar estupendamente, sobre todo con el constructor de misiones, o quizás tratando de variar la historia en un "Historical Engagemement" –ahora tenemos la posibilidad de aprender de los errores de antaño y remediarlos, al menos en «Task Force 1942»–. En cuanto a la dificultad, todo depende directamente del grado de realismo que le queramos dar: visibilidad buena/mala, informes exactos/inexactos, cansancio de la tripulación si/no, munición trazadora/estándar, posibilidad de recibir fuego amigo si/no, fatiga de material si/no, etc.

DESTACAMENTO ESPECIAL 1942

Este es el periodo histórico elegido por Microprose para centrar en él su último lanzamiento. Con «Task Force 1942», la compañía inglesa abandona, aunque sea momentáneamente, su "especialización" en simuladores de vuelo, aunque no deja de lado la simulación que tan buenos resultados le ha proporcionado.

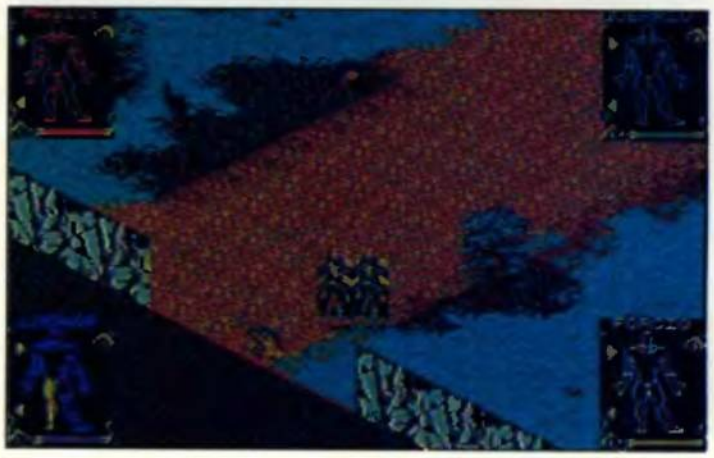
El producto final es este programa de estrategia que, como ya hemos comentado, posiblemente defraudará a los amantes de la más desenfrenada acción. No es que el programa no tenga acción, que la tiene, sino que ésta no es el centro de atención. Para entendernos: es más importante escoger una buena formación que resalte nuestras virtudes y esconda nuestras carencias, que ser un verdadero "hacha" con los cañones. Por lo demás, merece la pena destacar otra vez el apartado gráfico y, como dato curioso, aconsejamos ver la original forma de presentar el desenlace final de una batalla. A aquellos que pudieron vivir aquella época, les traerá recuerdos, y a los que no la vivieron..., pues la conocerán gracias al especial ambiente conseguido.●

Roberto Lorente

Crónica de una Terrible Expedición Hacia la Luz

SHADOWLANDS

Koranos ha caído. Su líder, el príncipe Vashnar, yace muerto y las hordas del Señor de las Sombras se han adueñado del vergel. Pero, el espíritu de Vashnar no descansa ideando su terrible venganza. Para ayudarlo en su empeño, se buscan aventureros que se introduzcan en las Tierras de las Sombras, en las Shadowlands, y acaben de una vez por todas con la tiranía.



Estamos ante un juego de rol de los que marcan la diferencia. Se le puede calificar como uno de los mejores del género, tanto de los publicados en España como en todo el mundo. Y, si no fuera por la etiqueta de minoritario que esta clase de programas ha de soportar, sería ya todo un gran clásico y compartiría la élite con los reconocidos «Tetris», «Speedball» o «Lemmings».

La razón de que hoy hablemos de «Shadowlands» es el hallazgo inesperado de unos documentos inéditos. Efectivamente, se trata del diario de la expedición, donde cada uno de sus cuatro miembros anotaban las incidencias del camino.

Ante una obra de tamaño interés, no hemos podido evitar el recuerdo del pasado, aún no muy lejano para permitirnos revivir tales aventuras.

-Día 135 del año 354

Hoy he llegado a mi destino. El ambiente de aventura revolotea en el aire. Las tabernas están llenas de mercenarios.

Parece que todos hemos tenido el mismo sueño: un príncipe de una lejana tierra nos ha ido convocando en este mismo lugar. Es realmente sospechoso...

-Día 138

Los días pasan y la excitación aumenta. Sea lo que sea lo que nos ha traído hasta aquí... está a punto de ocurrir. Ya somos varios cientos de desocupados emborrachándonos por las noches y holgazaneando durante el día. Pero, estamos seguros de que algo va a posar muy pronto.

-Día 140, al anochecer

Hoy ha sido el día clave. De repente, todos comenzamos a andar, como hipnotizados, hacia uno de los sitios más tenebrosos de la zona. Los lugareños nos miraban incrédulos, sin embargo, nuestro paso no se detenía. Una voluntad etérea se había apoderado de nuestro cuerpo, que ya no nos respondía. Extraña sensación.

Por fin, llegamos a la entrada de las famosas Shadowlands. Allí estábamos todos, todavía sin saber muy bien la razón. Pude reconocer a algunos de mis compañeros de juergas nocturnas durante las pasadas noches. Parecían tan incómodos como yo, prisioneros de sus cuerpos.

De repente, todo se desvaneció. No puedo recordar nada más, sólo sé que hace unos momentos me he despertado. A mi alrededor, únicamente quedan tres personas totalmente desconocidas para mí. Aún yacen, parece ser. Cuando termine de escribir, los despertaré. Me pregunto que habrá sido de los cientos de héroes que se encontraban antes con nosotros.

Por cierto, este sitio no lo conozco. Me temo que no voy a ser capaz de volver por mis medios a la aldea. Hay varios árboles (manzanos) y se oye claramente el alegre y bullicioso trinar de los pájaros.

Una voluntad etérea se ha apoderado del destino de los héroes, arrastrándolos inexorablemente hacia uno de los sitios más tenebrosos de la zona: las Shadowlands.

-Día 141, amanecer

Después de hablar con mis recién encontrados compañeros, hemos concluido en que ninguno sabemos regresar al pueblo. Mal asunto. Algo hay que hacer. Guerrio ha dicho que la única salida parece ser una cueva que hay al norte de la zona, siguiendo el camino en que nos encontramos. No nos va a quedar más remedio que ir hacia allí, pero, tengo miedo de lo que podamos encontrar.

Por suerte, mis compañeros y yo no estamos indefensos. Dos de ellos, que se hacen llamar Luchor y Guerrio, son avezados combatientes. El tercero, Forcio, tiene una fuerza sobrehumana que le permite llevar cualquier clase de bultos y tampoco es malo en la lucha. Junto a mis capacidades mágicas, de las que Luchor también dispone, seremos rivales duros de pelar. Y más aún en cuanto hayamos adquirido algo de experiencia. No obstante, nuestro desconcierto ante la situación es grande...

-Día 141, anochecer

Por fin se nos han aclarado las ideas. Los cuatro hemos tenido la misma visión. Junto con

flash back

otros cientos de héroes, hemos sido convocados por Vashnar, un príncipe que quiere que rescatemos su cuerpo de las Shadowlands. Nosotros hemos sido los elegidos para llevar a cabo esa misión, tan secreta como peligrosa. Oro y riquezas nos esperan en caso de éxito; si fracasamos, no los necesitaremos.

Mañana entraremos en los calabozos descubiertos por Guerrio, pero, hoy hemos aprovechado para aprovisionarnos con numerosas cosas en esta llanura: manzanas, palos –cuyo poder mágico no es desdeñable–, antorchas, e incluso un arco. Por cierto, desgraciadamente, los pajaritos que cantaban han resultado ser hostiles, pero no han sido obstáculo para nuestro acero, que así empieza a desentumecerse.

-Día 142, anochecer –creo–

Estamos exhaustos. El día ha sido muy largo. Hemos visto seres que sólo nuestros sueños nos habían hecho temer... muertos levantados de sus tumbas. Es diabólico. De nuevo, nuestro acero no ha encontrado resistencia en su podrida carne.

Estos calabozos son bastante extraños. Hay palancas que abren puertas, ladrillos deslizantes que al apretarlos revelan secretos... Vemos, además, unas singulares efigies que se activan al ser iluminadas.

También hemos observado trampas en el suelo, que al pisarlas activan mecanismos ocultos. En una habitación había cuatro dispositivos y nos tuvimos que repartir sobre ellos para abrir las puertas.

Más adelante, encontré un valioso pergamino con un hechizo. Sin embargo, no lo hubiera podido coger sin la colaboración de mis valientes compañeros, que se desembarazaron rápidamente de su duro vigilante.

En la sala en la que nos encontramos, hay unas escaleras hacia otro calabozo. Mucho me temo que allí encontraremos cosas peores, pero no me atrevo a comentar mis miedos con el resto del grupo.

Hacia aquí viene Forcio con un extraño objeto en su mano. Lo ha sacado de un cofre. Más vale que lo guardemos para más adelante. Como no estoy seguro de sobrevivir a toda la aventura, he convencido a mis compañeros de que escriban en este diario cuando yo no pueda hacerlo.

Quizá más adelante también nos... les sea de gran ayuda. Mis ojos se están cerrando... Apagaré la antorcha para no consumir su energía innecesariamente.

Magius es el nombre de nuestro valiente protagonista. Éste, acompañado de los duros guerreros Luchor, Forcio y Guerrio, intentará rescatar al príncipe Vashnar de las peligrosas sombras.

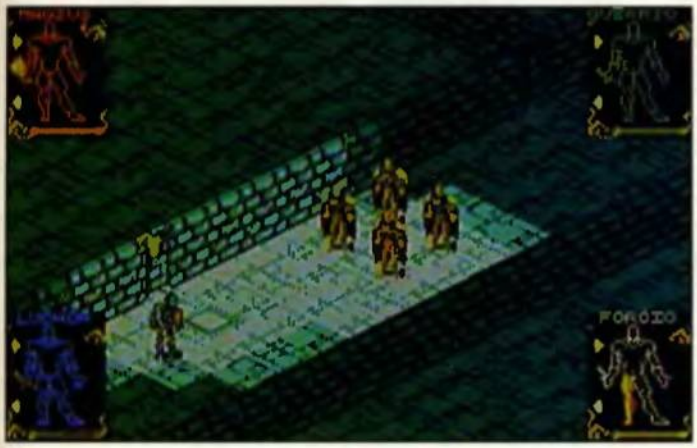
-Día 143

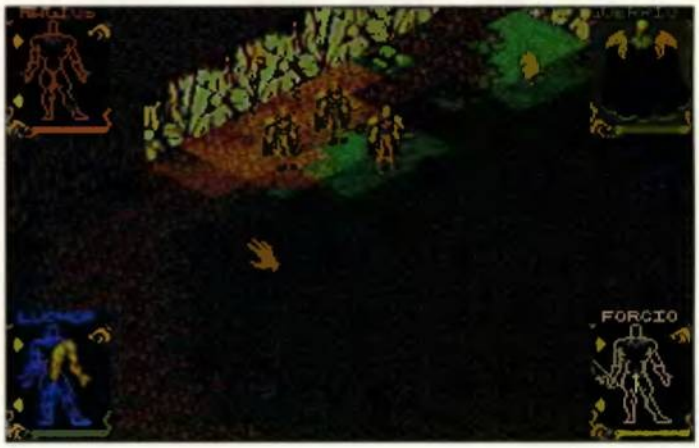
Magius y Luchor se encuentran en otro sitio. No sabemos cómo rescatarlos. En una habitación, se pusieron sobre una plataforma para abrir una puerta y, de repente, fueron teleportados. No sabemos qué hacer. Sin Magius estamos perdidos. En la puerta anterior, se le ocurrió tirar un objeto sobre una plataforma a través de unos agujeros. De esta forma, uno se cerró y pudimos coger una llave. Es muy sabio.

-Día...

Ya he perdido la noción de los días. Lo esperaba. Como bien ha escrito Forcio, hoy estuvimos separados durante un rato, pero salimos de la prisión gracias a que nuestros compañeros pisaron un sensor de presión.

Poco después del reencuentro, otros agujeros impedían nuestro paso. No sabíamos qué hacer, por lo que me entretuve con el pergamino que había encontrado. Resultó ser un hechizo de Bola de Fuego y se me ocurrió que una de las efigies podría ser la que controlara la apertura de los agujeros, así que lance un hechizo, que se reflejó sobre ella, para eliminar el obstáculo. Efectivamente, los agujeros se cerraron y pudimos seguir nuestro avance. He descubierto que puedo recargar el papiro tantas veces como quiera, siempre que tenga energía mágica. Por suerte, mi capacidad de absorción mejora, además, la puedo obtener de antorchas, palos y comida para transferirla después al hechizo. Hemos encontrado, también, un fuego con la propiedad de recargar de magia cualquier objeto que se use en él. Creo que también podría usarse para resucitar a algu-





no de los nuestros en el caso, que espero que no ocurra, de que pereciera. No obstante, veo con más confianza nuestras posibilidades: los enemigos no son gran cosa, y eso que hoy hemos encontrado a una hermosa valkiria. Ahora también conoce nuestro encanto. En la sala en la que vamos a dormir, hay dos escaleras. Mañana decidiremos cuál tomar, aunque Luchor se decanta por la del norte.

-Día...

Como Magius estaba muy cansado después de tanto ajetreo, me ha encargado la escritura de los sucesos a mí, el gran héroe Luchor... reducido a simple escriba.

Forcio, Guerrio y yo hemos estado encerrados todo el día mientras Magius se debatía en nuestro rescate. Es justo ser agradecidos y por eso escribiré.

La separación ocurrió en una habitación con tres plataformas en el suelo. Magius nos pidió que nos colocáramos uno en cada una de ellas. En mala hora le obedecimos, pues sólo provocó que fuéramos transportados por medios mágicos a unas lóbregas celdas. Pasó mucho tiempo antes de que oyera a ese incompetente mago acercarse a mi prisión.

Después de que Magius me rescatara, tuvimos que matar a una especie de hombre de fuego para liberar a Guerrio, pues su luz impresionaba unas caras de la pared que Magius dice que activan mecanismos. El mago tenía razón y, al poco tiempo, Guerrio se libraba de su encarcelamiento.

El rescate de Forcio fue ligeramente más complicado, sobre todo por la presencia de un poderoso minotauro. Estoy seguro de que podría haber acabado con mis propias manos con el cornudo, pero, el hechicero se empeñó en lanzar sus ridículas bolas de fuego y ese aprendiz de Guerrio también quiso colaborar en el combate. No me conocen a mí, al grandísimo Luchor, ja.

Mañana bajaremos una nueva escalera. Que tiemblen los siervos del mal. De todos modos, tuvimos algunos problemas para hacernos con la llave que abría la última puerta, pues las palancas tenían un resorte de corta duración. Ahora, tengo derecho al merecido reposo del guerrero.

-¿Día 146?

Estamos descansando delante de cuatro palancas, que sospecho volverán a dividir nuestros destinos. No sé qué nos espera más allá, pero creo que mis esperanzas anteriores eran infundadas. Estamos metiéndonos en la boca del lobo. Los parajes son cada vez más enrevesados. Además, ya no podemos volver atrás.

Nada más bajar a este nivel, tuvimos que atravesar una puerta que se cerró a nuestras espaldas. Luego matamos a varios enemigos, dejándolos salir poco a poco con la iluminación precisa. Uno de ellos tenía la llave que nos permitió continuar.

Más adelante, nos separamos y fuimos por cuatro pasillos paralelos, cada uno de los cuales contenía una llave y terminaba en una puerta. Por desgracia, no coincidían llave y cerradura, y tuvimos que lanzárnoslas unos a otros a través de unos estrechos huecos. ¿Qué mente retorcida puede haber diseñado estos calabozos?

Los cuatro hombres avanzan a través de multitud de calabozos repletos de misteriosos enigmas, extraños mecanismos y seres diabólicos que, hasta ese momento, sólo existían en sus sueños.

-Día 146, horas después

Efectivamente, las palancas nos separaron. La habitación que me recibió tenía un transportador en su centro... al que no podía llegar. Lancé una bola de fuego por él y no sé qué ocurrió, pero se abrió la puerta.

Allí, me encontré con Guerrio, que había vencido a una horda de zombies tras iluminar un par de efigies para abrir su puerta. Al poco, salió de otra puerta Luchor, con rostro furibundo. No dio muchas explicaciones, pero tampoco se las pedimos al arrogante guerrero. Finalmente, vimos a Forcio forcejear con su puerta: sólo podría salir dejándolo todo. Le dije que lo hiciera para mantener la puerto abierta y ordené a Guerrio que sacara sus cosas, previo abandono de las suyas en nuestro pasillo. El plan fue un éxito. La moral ha vuelto con nosotros.

flash back

-Otro día

Nuestro estimado amigo, el honorable Magius, yace con una leve herida. Me ha encomendado a mí, su amigo Guerrio, la labor de registro de nuestros avatares. En fin, procederé con mi cometido, que trataré de concluir con el mejor resultado.

Extraño lugar en el que nos hallamos. Cerca de nosotros, resplandece la luminosidad de un transportador mágico.

El olor a batalla aún permanece, pero el minotauro que vigilaba el transportador ya es historia gracias a los esfuerzos de los cuatro del grupo, aunque si esto lo escribiera Luchor no sería así, estoy seguro.

Sin embargo, para alcanzar esta sala, hemos tenido que hacer bastantes cosas extrañas. Primero, pulsamos unas palancas en estricto y crítico orden.

Además, pusimos cinco arcos en un lugar de ofrendas, según dedujo el insigne Magius. Incluso, hubimos de atravesar unos agujeros que sólo con la oscuridad devoraban a su pasante.

Como colofón, Luchor se encargó de pulsar una palanca de una sala en la que presume que tuvo que matar a siete zombies. La arrogancia de este hombre no nos ha traído todavía problemas, pero me he fijado en que el bueno de Forcio comienza a mirarlo de una forma extraña.

En el pequeño inventario que he pedido a Forcio que elabore, hemos encontrado cinco objetos de extrañas formas. Me da la impresión de que Magius, con toda su sabiduría y conocimiento, también ignora su utilidad. Tras este breve descanso, podremos ver qué nos espera...

-Día 150

Hemos salido a la luz del sol. Gracias a ello, he podido determinar el día en qué estamos. Es esto, junto con la brisa que nos refresca el rostro, lo único bueno hasta el momento. En este instante, Luchor y Forcio sufren unas graves heridas; Guerrio está también algo tocado y yo he sido el mejor parado de esta terrible jornada, con sólo algunos rasguños.

Tras un penoso viaje por las catacumbas, nuestros amigos, todavía maltrechos, han logrado salir a la clara luz del sol.

Estos minutos de reposo nos servirán para recuperar energías y usar otros cuantos hechizos de curación en mis compañeros.

Lo cierto es que nuestra sorpresa fue bastante grande al volver a conocer la luz del sol. Estábamos en una especie de laberinto de matorrales. Por desgracia, sus habitantes eran perros infernales. Sólo a costa de numerosas heridas, descubrimos que lo más práctico contra ellos era usar proyectiles. Muy cerca de la salida, encontramos dos llaves que algo más tarde usaríamos en otras tantas puertas. Además, activamos una palanca cuyos efectos, probablemente, descubramos en otro momento.

Pero, lo más terrible de todo fue el enfrentamiento con un minotauro que poseía poderes mágicos capaces de arrasar al grupo. Parapetándonos en la esquina opuesta a su lugar de guardia, esperamos con paciencia que se acercara. Luego, le pagamos con su misma moneda.

Hemos encontrado otro de esos extraños objetos que llevamos recogiendo desde el primer calabozo.

-Día 152

Mis compañeros están lo suficientemente recuperados como para continuar la aventura, así que nos vamos a introducir por otras escaleras. Mis esperanzas están muy reducidas, lo mismo que la moral del grupo. Guerrio ha perdido su buen humor y Luchor su arrogancia. Forcio es el único que parece tener intactas sus expectativas, pero me inclino a pensar que es por inconsciencia. Allá vamos.

-Día 153

Apenas tengo energías para escribir algo, pero me he forzado a hacerlo en mi turno de vigía. Al menos así resistiré el sueño. La jornada de hoy fue terrible.

Estamos en una especie de pirámide, creo que posee la misma apariencia a las que hacían los antiguos. Aquí, habitan criaturas horribles: seres con su cuerpo enteramente vendado, venenosos escorpiones y sinuosas serpientes. La oscuridad es profunda y nuestras antorchas apenas la penetran. Pero, lo

peor son los intrincados enigmas. Primero, nos tuvimos que enfrentar a uno con símbolos del Zodíaco. Mientras Forcio y Luchor iban pisando sus sensores por orden temporal, Guerrio avanzó hasta hacerse con una llave, que luego usamos para abrir la primera de dos puertas. La segunda la abrimos con una ofrenda de oro.

Tras todo esto, llegamos a un templo donde se nos reclamaba un sacrificio humano. La desesperación cundió en el grupo, pero, por suerte, Forcio descubrió un camino alternativo pasando por una celda. Después, tuvimos que atravesar un pasadizo plagado de agujeros. Y, finalmente, llegamos a una puerta que cedió cuando Guerrio percibió un ladrillo flojo en una pared del norte. Aún así, si no hubiera sido por mis habilidades mágicas y mi hechizo de paralizar, no hubiéramos podido proseguir el rescate.

Mañana continuaremos, pero antes de que mis ojos terminen de cerr...

-Siguiente jornada

Me ha pedido Magius que escriba lo que hemos hecho hoy. A mí no se me da muy bien esto, pero lo intentaré. Ya escribí otro trozo antes, pero muy corto.

Magius es muy listo y puede leer los "feroglijicos" (o algo así) y gracias a eso encontró cuatro llaves con las que abrimos cuatro puertas. Sin embargo, tuvimos que matar unos perros que Magius llama dioses Anubis. Luego, me fui solo, mientras mis amigos (son mis amigos, aunque Luchor no es muy bueno) me abrían una puerta. Me dijeron que tirara todo y yo no quería pero lo hice. Luego tuve que luchar contra dos hombres-toro sin nada, pero los vencí. Así, cogí dos llaves y abrí la puerta para que mis amigos vinieran. Ellos me trajeron mis cosas tirándolas por el portal mágico.

Una enorme silueta oscurece por completo la escena, no se sabe qué puede ser, pero, sin duda, comienza la batalla definitiva.

En este momento, hemos bajado y estamos en una habitación con "cuatro sitios de pisar". Ha dicho el gran Magius que necesitaremos entrar en ellos todos a la vez y cada uno en el suyo –o algo muy parecido–. Yo no sé si sabré hacerlo.

-Otra jornada

Magius ha insistido mucho en que nos turnáramos para escribir en el diario, ya que, según él, todos estamos muy cansados. Otra vez me veo reducido a esta condición, cosa que sólo acepto por la necesidad que tenemos del brujo.

Seguimos en esta especie de pirámide, ahora cerca de unas nuevas escaleras. La primera puerta cerrada que encontramos se abría iluminando una efigie de una celda. La segunda, apagando las antorchas. Luego, el mago lanzó un hechizo a través de un portal mágico y el agujero se cerró permitiéndonos el paso.

Más adelante, volvimos a precisar de su hechicería para entrar a un complejo de ocho habitaciones. A partir de aquí no me percaté muy bien de lo que ocurría, por supuesto, porque no merecía mi atención.

Creo que el simple de Forcio consiguió, de nuevo, una llave, que le permitió abrir una puerta de la que obtuvo otra, la cual ya abrió la que conduce a la sala en la que ahora dormitan mis tres compañeros. Guerrio, también otra vez, hubo de pulsar un ladrillo suelto para que unos agujeros desaparecieran. ¡Bah!

Yo hice lo más difícil: atravesé un pasillo lleno de trampas, que sólo podía cerrar arrojando una moneda a los sensores de presión que había tras cada una. Luego puse tres monedas en un ofertorio y mis camaradas pudieron reunirse conmigo sin más sudores.

No tengo rivales en estos sitios. Soy el más fuerte del grupo. Si no fuera por mí, no sé qué sería de los otros.

-Día siguiente

Creo que nos encontramos en una especie de templo. Luchor ha sido herido de gravedad: no es tan bueno luchando como piensa, y si no fuera por Guerrio no hubiera sobrevivido al día de hoy.

Estoy muy cansado y empiezo a pensar que no vamos a salir de estas terribles Shadowlands. No tengo muchas ganas de seguir con este diario que comencé con tanto entusiasmo. Esas primeras líneas...

flash back

Los enigmas a los que nos enfrentamos son realmente terribles. Para proseguir nuestro camino, tuvimos que meter tres monedas en otras tantas ranuras en una pequeña habitación del este. Pero, para llegar a ella, hubo que buscar dos llaves.

Para una de ellas tuve que lanzar un hechizo con el tiempo exacto y la puntería perfecta. Así lo hice y, a continuación y tan rápido como pude, pulsé la palanca que estaba situada a mi izquierda.

Por cierto, el acceso a estos salones lo conseguimos abriendo una apertura en un pasadizo; para lo cual bastó con que Guerrio se acercara a una esquina de una habitación desierta. Son realmente sorprendentes los mecanismos de estos territorios. Los salones se encuentran repletos de trampas que se activan con luz: hay que andar con pies de plomo. Extremaremos las precauciones. Forcio me comunica ahora el resultado del inventario que ha realizado. Tenemos nueve de esos extraños objetos. Nos pesan mucho, sin embargo, no creo que sea sabio abandonarlos ahora.

-Día 159

Nuestro eminente Magius dice que estamos en el día 159. Llevamos en estas inhóspitas tierras la friolera de dos semanas y se me han hecho como dos años.

De nuevo, los rayos del sol calientan nuestras mejillas. Hemos salido de la pirámide usando los misteriosos objetos que habíamos arrastrado durante toda la expedición. Resultaron ser llaves, qué curioso.

El último piso estaba formado por numerosas habitaciones, todas separadas por puertas que se abrían con nuestras preciadas posesiones. Cada sala tenía sus habitantes, pero, con la prudente estrategia ideada por Magius –cada vez avanzaba uno sólo del grupo hasta abrir la siguiente puerta– apenas consiguieron tocarnos.

Luchor está muy recuperado de sus heridas, aunque hoy ha resultado una carga. El teleportador que nos ha traído hasta aquí estaba protegido por un dios-perro que lanzaba sus terribles proyectiles.

Fue el enemigo más duro de cuantos hemos encontrado hasta ahora, pero me pude escurrir pegado a la pared y abatirlo después. Allí había un ofertorio y sobre él una llave que cogió Magius.

Ahora estamos en una sala cuya puerta nos separa de un frondoso bosque. Forcio y Magius se fueron a explorarlo, y un poco más tarde estaban de vuelta. Me comentaron que había un terrible minotauro escondido entre los árboles. Vamos a descansar y mañana daremos buena cuenta del hombre-toro. Espero no estar siendo demasiado optimista.

-Día 161 –supongo–

Puedo ver un palacio cerca. No sé qué nos espera en su interior. Apenas logro sostenerme: las quemaduras y las numerosas heridas no me permiten el mínimo movimiento. Y soy el que se encuentra en mejor estado. No debo dejar que mis párpados se cierren, pues sería nuestra muerte.

De vez en cuando, se acerca uno de esos terribles perros del infierno. Por suerte, ya no soy el mago novicio de hace algunas semanas y mis hechizos acaban con ellos casi sin dificultad. De cualquier forma, espero poder mantenerlos a raya, por lo menos hasta que mis compañeros se recuperen...

Ha sido tremendamente dura la travesía de la cueva: estaba repleta de minotauros y hombres de fuego que nos saludaban con sus ardientes disparos. En el extremo opuesto a la entrada, vimos el teleportador que nos ha conducido a este jardín.

Siguiendo mis consejos, el grupo la atravesó de uno en uno procurando pasar desapercibidos en la oscuridad; ninguno lo logró, pero entre la confusión muchos enemigos perecieron abatidos por sus propios camaradas.

Dios mío, creo que he oído algo. No debería escribir más, pero tampoco sé que hacer. No era un perro, ni un minotauro... no sé qué puede ser. Tiene una enorme silueta redondeada. Me temo que comienza la batalla definitiva, ojalá pueda escribir algo...

–En este punto la línea aparece cortada muy bruscamente–.

-Día 254 del año 396 después del Regreso

He encontrado este viejo libro en el desván. Parece un diario... mío. Imposible, no me ha pasado nunca. Quizá fuera una broma de mi juventud. Escribo estas líneas para continuar con esa fantástica historia.

La verdad es que no se me ocurre qué escribir. Debía ser mucho más imaginativo hace cuarenta años. Ahora soy sólo un viejo rico cuya existencia se esfuma.

Sin embargo, después de esta vida de lujos y riquezas, me hubiera gustado disfrutar de una aventura así.

Me pregunto... ¿de verdad ocurrió lo escrito? Por cierto, voy a llevar este extraño objeto al sabio. Estaba en el diario. Yo diría que es de procedencia egipcia... ●

Fernando Herrera González

Sólo para adictos.

Este número, Micromanía te va a atrapar...

Porque los tentáculos nacidos de la mano del Dr. Fred invaden nuestros ordenadores dispuestos a proporcionarnos horas y horns de entretenimiento en «Maniac Mansion 2. Day of the Tentacle».

- El Mega CD llega a nuestro país para arrasar con todo lo conocido hasta la fecha y atraer a todo el mundo con sus grandes juegos.

- Las chicas más impresionantes en un videojuego llamado «Cobra Mission», en las poses más sugerentes y con tedo su encanto al descubierto.

- La mansión en la que se han reunido seis personas espera impaciente que alguien desvele el misterio que envuelve a su propietario. Solo tú estás en cendiciones de descubrirlo en «The 7th Guest».

- Gracias a un novedoso chip implantado en el cerebro de las personas, se puede controlar la voluntad de la gente, aspecto del que se aprovecharán ciertos elementos de la sociedad en «Syndicate».

- Descubrirás mundos increibles, llenos de magia y fantasía, en un recorrido por el caminar de los juegos de rol en nuestro pais, con una guía para estar al día de lo que hay en cuanto a esta apasionante forma de jugar.

- Y tendrás lo último aparecido en el mundo de las consolas: «Mortal Kombat», «The Addams Family 2», «Jungle Strike», «Chuck Rock 2: The Son of Chuck»...

Ya a la venta por sólo 225 pesetas.

Pc shop

KODAK COLOREASE PS: EL COLOR PERFECTO

En el CeBit 93 Kodak presentó la Colorease PS. Una impresora térmica de sublimación en color que permite dar una calidad fotográfica a las imágenes con las que trabaja. La Colorease PS alcanza una resolución de 300 puntos por pulgada, imprime en papel y transparencias e incluye lenguaje Postscript 1 y 2. En su interior encierra un procesador SUN a 40 Mhz, 16 megas de RAM y 120 MB de disco duro. Además es posible su conexión a cualquier tipo de ordenador gracias a que posee interfaces serie, parelelo, Apple, Ethertalk y SCSI. Le acompañan drivers para Macintosh y Windows y su precio final recomendado por el fabricante es de 1.400.000 pesetas. Para más información podéis llamar al (91) 637 20 13.

GESTIÓN COMPLETA PARA ESTACIONES DE NOVELL

La nueva versión de LANDesk manager para Windows 3.1 ya está disponible en nuestro país. Con esta aplicación se pueden gestionar completamente los nodos de una red Novell Netware 3.11 tanto en Ethernet como en Token Ring. LANDesk Manager incluye un panel de control, un monitor de tráfico, un monitor de aplicaciones y un monitor de servidor. Los precios de esta importante herramienta son de 154.000 pesetas, 450.000 y 1.500.000 para uno, cuatro y veinte servidores respectivamente. Para más información (93) 349 91 11.

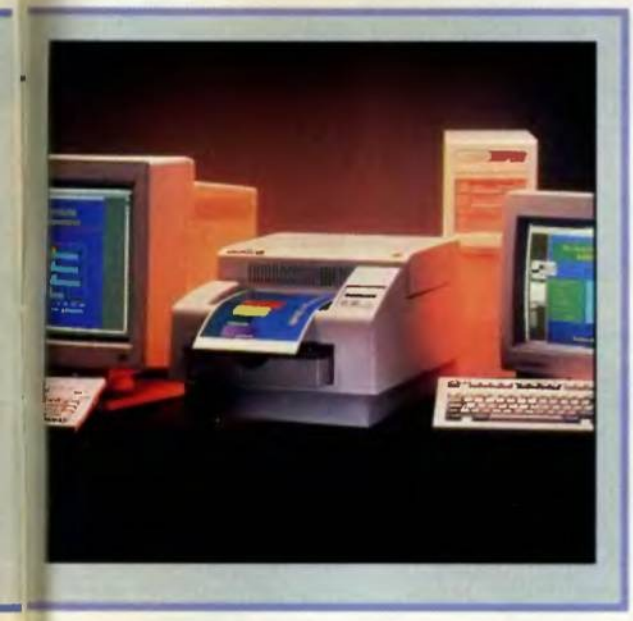
ACTUALIZACIÓN DE HARDWARE

Es común la actualización de software pero pocas compañías hacen lo que está haciendo Iomega. Esta compañía ha anunciado un programa para sustituir sus equipos antiguos por los nuevos productos de la compañía con descuentos de hasta un 40 por ciento. En el caso de las unidades de discos flópticos se puede intercambiar cualquier disquetera antigua por una floptical con un importantísimo descuento. Iomega ofrece un número de teléfono gratuito para todos los usuarios que estén dispuestos a apuntarse a las nuevas tecnologías a cambio de sus equipos obsoletos: 900 99 49 10.

PHOTOSHOP EN WINDOWS

La versión más reciente del popular programa de retoque de imágenes de Apple Macintosh ha sido traspasado al entorno Windows de PC. «Photoshop 2.5» es una herramienta que permite importar, para editar y retocar, cualquier imagen en casi cualquier formato. Adobe Photoshop 2.5 soporta EPS (Postcript Encapsulado) y ofrece funciones profesionales de preimpresión como edición en pantalla en modo CMYK. La versión 2.5 de Adobe Photoshop para Windows es compatible con la de Macintosh en facilidad de traspaso de ficheros y su precio recomendado es de 147.600 pesetas.

Para más información (91) 384 86 00.



KODAK PCD WRITER 200

Se acerca el momento en el que podremos grabar nuestros propios discos compactos. Los equipos que tienen capacidad para ello comienzan a proliferar en los catálogos de las compañías más tecnológicamente avanzadas. Kodak tiene disponible el PCD Writer 200 que es un equipo capaz de grabar CD Rom, CD Audio, CD Rom (XA) y CD I. El sistema sólo está disponible de momento para MS DOS pero en breve lo estará para Macintosh y Windows. Este equipo tiene un precio de 800.000 pesetas y los discos vírgenes 4.000 pesetas. Para más información podéis llamar al teléfono (93) 415 35 27.

WORDPERFECT OFFICE 4.0 SHIPS

Acaba de salir a la venta WordPerfect Office 4.0 para Windows, DOS y Macintosh. Esta aplicación consistía en correo electrónico, calendario personal y agenda para grupos. Ahora, la versión 4.0 incluye varias utilidades de mensajería electrónica destinadas a redes. Con WordPerfect Office se mantiene una total compatibilidad en intercambio de ficheros con WordPerfect 5x, el popular procesador de textos, y, al estar destinado este paquete a empresas con varios equipos conectados en LAN, permite que los datos sean compartidos entre unas y otras máquinas. Si queréis más información podéis llamar al teléfono (93) 280 00 20.

CONSIGUE CON MICRO pcmanía
LAS MEJORES OFERTAS PARA TU PC

LLAMANDO AL TELEFONO
91 380 28 92
MAIL VENTA POR CORREO

GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250 -
GASTOS DE ENVIO URGENTE - 750 -

O VINIENDO A TUS TIENDAS CENTRO MAIL

MADRID — Pº Sta. María de la Cabeza, 1 Tel: 527 82 25
MADRID — Calle Moriana, 32, 2º Tel: 522 49 78
BARCELONA — Carrer de Pau Claris, 106 Tel: 412 63 10
ZARAGOZA — Cent.Comercial Independencia Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA — Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81
DosHermanas SEVILLA — Calle Las Moreritas, 6 Tel: 566 78 84
Fuengirola MALAGA — Calle Alemania, 5 Tel: 58 25 82
BURGOS — Av. Reyes Católicos, 18. Tel: 24 05 47
Tres Cantos MADRID — Trasera Edificio El Zoco (Pasterior) Av. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
BADALONA — Calle Soledad, 12 Tel: 464 46 97
BARCELONA — PLAÇA D'OSCA, 11 TEL: 412 63 10 ¡NUEVO! CENTRO
BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 ¡NUEVO! CENTRO

PC 3 1/2 OFERTAS OFERTAS
BLACK CROWN- 3495 — BUSH BUCK- 2995 — EL PADRINO- 2995 — ELVIRA (arcade)- 2495 — ESPAÑA 92- 1495 — F 14- 2495
SHADOW SOCCERER- 2495 — LARRY I-3795 — HEART OF CHINA- 4995 — KNIGHTS OF SKY- 3495 — F 15 II- 3995 — M1 TANK PLATOON- 3995
SHANGAI- 3495 — SPACE QUEST IV- 3995 — WINTER SPORT- 1495 — ATOMINO- 995 — 4D BOXING- 1495 — 4D DRIVING- 1495
ROGER RABBIT- 1995 — ROCKETEER- 1495 — HOME ALONE- 1495 — ARMOURGEDON- 1495 — 5 GREAT GAMES- 1995 — ELVIRA- 2495

975 PC 3 1/2 OFERTAS 975
KICK OFF II — MANCHESTER UNITED — MANCHESTER EUROPA — EMMANUELLE — GEISHA — FIGHTER COMMAND

NOVEDADES NOVEDADES
SHADOW OF THE COMET- 5650 — KGB- 6490 — LOST IN L.A- 5150 — FLASH BACK- 5990 — CASTLE OF DR. BRAIN- 5650 — WAX WORKS- 4625
DAY OF THE TENTACLE- Cons. — TASK FORCE- 7700 — ULTIMA VII- 7990 — SPACE HULK- 6990 — STRIKE COMMANDER- 7990 — DUNE II- 6490

HAZ TU PEDIDO YA EN EL (91) 380 28 92

Consultorio

ROL

ELVIRA

He conseguido las seis llaves y he abierto el cofre de Emelda. También tengo la corona pero no sé qué hacer con ella. ¿Podríais decirme cómo se mata al engendro de piedra?¿Cuáles son los objetos necesarios para destruir a Emelda?

ÁNGELES MARTÍN (MADRID)

Debes poner la corona en la cabeza del caballero, con lo que este soltará la espada con la que podrás acabar más o menos fácilmente con el engendro de piedra. Por supuesto, Emelda es mucho más difícil de matar. Vas a necesitar mucha habilidad y la espada, la estaca, el martillo y los polvos del vampiro.

AVENTURAS GRÁFICAS

MANIAC MANSION

¿Cómo se abre la puerta metálica que hay en el primer piso?

RAFAEL REQUENA (MARBELLA)

La llave que abre la puerta se encuentra colgada de una vieja lámpara, pero está muy alta para poder alcanzarla. Como la lampara es de cristal, la solución es reproducir con el aparato de música, que Bernard puede coger en la habitación de la lampara, un sonido lo suficientemente agudo como para romperla. En una de las habitaciones superiores podrás grabar dicho sonido, con lo que sólo tendrás que ir a la sala de la lámpara y reproducirlo con la pletina.

VIDEOAVENTURA

GODS

Al comienzo del tercer mundo del cuarto nivel, no consigo averiguar cómo puedo coger una "treasure key" que se encuentra en el fondo de un foso. ¿Es preciso cogerla, o se puede seguir adelante sin ella?

ANTONIO VEGA (HUESCA)

Esa llave es necesaria para pasar al siguiente mundo. Lo que debes hacer nada más entrar en este mundo es caminar hacia la derecha y obtener una lanza matando a un enemigo. Sube por la escalera, y una vez arriba, deja que un ladrón baje por el foso y recoja la llave. Para arrebatarle la llave, tendrás que chocar contra él, con lo que el ladrón será destruido y podrás recogerla.

ESTRATEGIA

DUNE

¿Hay alguna manera de dar las armas del castillo Atreides a los Fremen?, ¿Qué puedo hacer para que no me conquisten tan fácilmente los sietchs?

MARTIN CABALLO (LA CORUÑA)

Para dar las armas del castillo a los Fremen sólo tienes que enviar uno o varios grupos al castillo, y una vez que estén en el, utiliza el menú habitual para dar órdenes, intercambiar armas, etc. La facilidad o dificultad con la que los Harkonnen conquistan un sietch depende del número de Fremens, de sus armas y, sobre todo, de su entrenamiento militar, así que lo mejor para presentar dura batalla a las hordas Harkonnen es que los Fremen tengan el máximo tiempo posible de entrenamiento a las órdenes de Gurney Halleck.

ARCADE

SPACE ACE

¿Cómo se pasa la octava escena, en la que sale el bichejo púrpura?

ISMAEL IRANZO (SAN SEBASTIAN)

Aprieta el cursor hacia abajo y cuando se frene, mueve el cursor hacia la derecha.

Para obtener respuesta a vuestras dudas no tenéis más que remitirnos una carta a la siguiente dirección:

PCMANÍA
SECCIÓN CONSULTORIO
HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos nº 4
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid

Para agilizar la publicación de las respuestas es importante que indiquéis en el sobre sección «CONSULTORIO», especificando además el TIPO DE PROGRAMA –simulador, aventura gráfica, rol o arcade– acerca del que realizáis la consulta.

CONCURSO INTERNACIONAL «STUNT ISLAND»

¡CONVIÉRTETE EN DIRECTOR DE CINE!

Ahora PCMANÍA y ERBE SOFTWARE te dan la oportunidad de participar en el Concurso Nacional «Stunt Island» y tener opción a ser el Ganador de la Competición Internacional, que simultáneamente se realiza en otras revistas europeas.

BASES DEL CONCURSO

1.-Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista PCMANIA, que cumplan los siguientes requisitos:

a) Enviar la Tarjeta de Participación "CONCURSO NACIONAL «STUNT ISLAND»" que se encuentra en el interior del juego, debidamente cumplimentada junto con la película que se presenta a concurso a la siguiente dirección: HOBBY PRESS S.A., Apdo. Correos, 400. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «STUNT ISLAND»

b) Adjuntar a la Tarjeta de Participación el "Cupón Concurso «Stunt Island»" de la revista (no serán válidas fotocopias).

2.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el 1 de mayo y el 25 de octubre de 1993.

3.- Los trabajos presentados a concurso no se devolverán. HOBBY PRESS S.A., se reserva el derecho a publicar los trabajos enviados, por lo que el participante autoriza a los organizadores, a la difusión gratuita de su trabajo.

4.- El jurado estará compuesto por Domingo Gómez (Director Editorial de HOBBY PRESS S.A.), Javier de la Guardia (Redactor Jefe de PCMANÍA), y Ernesto F. Maquieira (Product Manager de «STUNT ISLAND». ERBE SOFTWARE).

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

3º PREMIO
Cada mes (de mayo a octubre) se elegirá un ganador, que obtendrá como premio: una camisa de Disney, 20.000 ptas. en juegos de ERBE (elegidos por él mismo) y opción a ser el ganador Nacional.

2º PREMIO:
GANADOR NACIONAL
Entre todos los ganadores mensuales se elegirá un ganador Nacional que, además de representar a España en el concurso internacional, será premiado con una cámara de vídeo.

1º PREMIO
GANADOR INTERNACIONAL
Entre todos los ganadores de los diferentes países a concurso se eligirá al ganador internacional que tendrá como premio un viaje a Hollywood para 2 personas.

CUPÓN CONCURSO STUNT ISLAND
pcmania

Recibe pcmanía cómodamente en casa todos los meses y consigue este práctico regalo para guardar tus discos

El Disk Book ™ que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.

Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva

pcmanía

Todo un mundo. A tu alcance.

Puedes adquirir también tu Disk Book ™ sin suscribirte al precio de 4.500 ptas., llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h.

cómodamente en casa
igue este práctico regalo
ar tus discos

El Disk Book ™ que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.

Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva al precio de 4.500 ptas., llamando al teléfono (91) 654 61 64

Respuesta Comercial
Autorización n.º 7427
B.O.C. y T. n.º 81
de 29 de agosto de 1986

HOBBY PRESS, S.A.
Apartado n.º 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

No necesita sello. A franquear en destino

Respuesta Comercial
Autorización n.º 7427
B.O.C. y T. n.º 81
de 29 de agosto de 1986

HOBBY PRESS, S.A.
Apartado n.º 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

No necesita sello. A franquear en destino

Recibe pcmanía c todos los meses y consi para guarda

Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

pcmanía

Todo un mundo. A tu alcance.

Ofe

Puedes adquirir también tu Disk Book ™ sin suscribirte al p de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h.

PC-11

Recibe pcmanía en casa

Deseo suscribirme a la revista **Pcmanía** durante un año (12 números) al precio de 7.800 pesetas, lo que me da derecho a recibir gratuitamente la carpeta portadiscos 3 1/2" "DISK BOOK". (Oferta válida sólo para España y hasta la aparición de otra oferta de suscripción).

Nombre _____ Fecha Nacimiento _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad _____ C.P(*) _____
Provincia: _____ Tel: _____

(*) Es importante que no olvide el código postal.

FORMA DE PAGO:
❑ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
❑ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.
Suscripción **Pcmanía**. Giro Nº _____
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)
❑ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)

❑ Tarjeta de Crédito Nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
❑ VISA ❑ MASTER CARD ❑ AMERICAN EXPRESS
Nombre del Titular (si es distinto) _____
Fecha caducidad de la Tarjeta: _____

SUSCRIPTORES DE CANARIAS:
❑ Correo ordinario.
❑ Correo aéreo. (Recargo de 750 Pesetas)
(Si no se indica nada, se enviará por correo ordinario)

Fecha y Firma

PC-11

Pide tus números atrasados y tapas para conservar pcmanía

❑ Deseo recibir al precio de 650 pesetas los siguientes números de **Pcmanía**:

_____

_____

❑ Deseo recibir las tapas de **Pcmanía** al precio de 950 pesetas.

Nombre _____ Fecha Nacimiento _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad: _____ C.P(*) _____
Provincia: _____ Tel: _____

(*) Es importante que no olvide el código postal.

FORMA DE PAGO:
❑ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
❑ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.
Números Atrasados **Pcmanía**. Giro Nº _____
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)
❑ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)

❑ Tarjeta de Crédito Nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
❑ VISA ❑ MASTER CARD ❑ AMERICAN EXPRESS
Nombre del Titular (si es distinto): _____
Fecha caducidad de la Tarjeta: _____

Fecha y Firma

El Final de un Imperio...

TOP SECRET!

KGB

CONFIDENCIAL

- Instrucciones y juego en español
- Interface de apuntar y pulsar
- Gran variedad de personajes
- Complot sofisticado
- Opción de rectificar en tus acciones (hasta los mejores agentes cometen errores)
- Acción en tiempo real a lo largo de cuatro capítulos diferentes

MÁS INFORMACIÓN EN LOS DOCUMENTOS DEL JUEGO

Disponible en PC

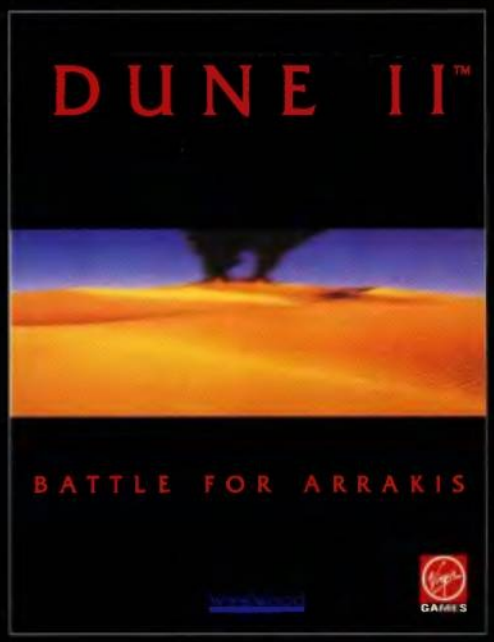
KGB es una marca registrada de Virgin Games, Ltd.
© CRYO ©1992 Virgin Games, Ltd.
Todos los derechos reservados

... El Nacimiento de una Dinastía

Aquel que controle la Especia...
controlará el Universo

Una simulación del mejor libro de Ciencia Ficción de todos los tiempos, creada por los productores de "The Legend of Kyrandia".

Disponible en PC



DUNE es una marca registrada de Dino de Laurentiis Corporation, con licencia de MCA/Universal Merchandising Inc. ©1984 Dino de Laurentiis Corporation.
Todos los derechos reservados. © Westwood Studios Inc. Todos los derechos reservados. (P) 1992 Virgin Games Ltd.

¿Te atreves a ser el 7º Invitado?

Disponible en CD

Verano de 1940. Revive la batalla crucial de la 2ª Guerra Mundial

Disponible en PC

Distribuidos por:

ArcadiA software, s.a.

Agencia de Diseño